

A FNORDLANDIAN

SCANDAL
SHEET



A5 50c

SOLO PER ADULTI!

NULLA È ACCIDENTALE. NON È NEANCHE QUELLO CHE TU VEDI.

CHI MANIPOLA LA REALTÀ?

LA STORIA SEGRETA
DELLA GUERRA
COGNITIVA

DALL'OPERAZIONE
MINDFUCK ALL'ECONOMIA
DELL'ATTENZIONE

LEGGI IL DOSSIER
CHE **NON** HANNO MAI
VOLUTO PUBBLICARE

PENSI,
DUNQUE
SEI
PROGRAMMATO

IL MONDO È
UN'ILLUSIONE.
IL SISTEMA
È REALE.



FNORD

La Fabbrica della "Realtà"

di HAGBARD CELINE

PROGETTO FNORD
SOLO PER OCCHI
TOP SECRET

PROGETTO: PERCEZIONE CONTROL
STATUS: CONCLUSO

NEGA TUTTO

UFFICIO CONTROLLO NARRATIVO



VERBALI RISERVATI: CLASSIFICATO

DAILY GAZETTE

LA VERITÀ È
TROPPO PERICOLOSA
DA STAMPARE!

DISPONIBILE
ORA!

★ Third Edition, Revised and Expanded ★



Questo libro esamina il passaggio dalla propaganda novecentesca, intesa come persuasione verticale e ideologica, alla “guerra cognitiva” del XXI secolo, caratterizzata dal sabotaggio orizzontale dei processi di costruzione del senso. Attraverso una rilettura archeologica del Discordianesimo e della figura di Kerry Thornley, mostra come le tecniche di “guerriglia ontologica” emerse nella controcultura californiana degli anni Sessanta siano state sfruttate e industrializzate su scala da attori statali e quasi-statali. Il concetto di *fnord* viene introdotto come categoria analitica per descrivere i marcatori di ansia subliminale che regolano l’attuale economia dell’attenzione. Lo studio si conclude traducendo questa genealogia in sei corollari difensivi: prebunking, attrito semiotico, tracciabilità dei contenuti, vigilanza agnostica, comunicazione asimmetrica e uscite riflessive.

- 1. L'architettura della destabilizzazione**
- 2. Guerra cognitiva prima della guerra cognitiva**
- 3. Il Discordianesimo come macchina semiotica**
- 4. Il fnord e la gestione dell'attenzione**
- 5. Kerry Wendell Thornley e la biografia come
arma cognitiva**
- 6. Il diritto come campo di battaglia cognitivo**
- 7. Il buffone e la cospirazione**
- 8. La controcultura come ambiente operativo**
- 9. Omologia, non direzione**
- 10. Genealogia operativa del caos**
- 11. Implicazioni strategiche: resilienza e
mitigazione**
- 12. Bibliografia selezionata**



**La victoire sera pour ceux qui auront su
faire le désordre sans l'aimer.**

Guy Debord, "Thèses sur la révolution culturelle",
Internationale situationniste, n. 1 (giugno 1958).

CAPITOLO 1

L'ARCHITETTURA DELLA DESTABILIZZAZIONE

Come i sistemi sono progettati per erodere significato, fiducia e realtà.

DOSSIER
01-A

ONDE DIGITALI,
RICETTE DELLE
APPRENSIONI

NODO
GLOBALE

AMPLIFICAZIONE
DEL MESSAGGIO

SOVRACCARICO
INFORMATIVO

ISOLAMENTO
SOCIALE

MANIPOLAZIONE
DELLE
PERCEZIONI

FASCICOLO OCCHI APERTI

NOME:
FNORD/DESTABILIZZAZIONE

CLASSIFICAZIONE:
Per i Tuoi Occhi Soltanto

DISTRIBUZIONE:
Limitata. Contenuta. Interdetta.

LIVELLO:
ALTO



METODI DI DESTABILIZZAZIONE



Distorci l'informazione
a tuo favore.



Inverti il linguaggio
e il suo significato.



Dividi le comunità
e amplifica la sfiducia.



Allaga i sensi,
frammenta l'attenzione.

“ La forza più efficace
non sta nel opporsi
con la forza —
perché in tal modo
si rafforza il sistema. ”

CASO STUDIO: PROGETTO ECHO



Programma di ricerca decennale per misurare
l'efficacia di combinazioni di contenuti nella
modificazione del pensiero di massa.

RISULTATO: POPOLAZIONI CHE NON SI ACCORGONO
SONO PIÙ FACILI DA CONTROLLARE.



CONFONDI LA MENTE. FRATTURA IL MONDO. CONTROLLA SENZA REGOLE.



Negli ultimi anni, una crisi strutturale del senso è divenuta condizione ordinaria della vita pubblica. Lo smarrimento del senso non deriva più, come in epoche precedenti, dalla scarsità di informazioni o dalla censura, ma dalla condizione opposta: l'eccesso informativo, saturazione interpretativa e proliferazione di cornici concorrenti che rendono i giudizi reversibili e le prove perpetuamente contestabili.

La questione più pressante, dunque, non è più quella tradizionale — “Che cosa è vero?” —, domanda che presuppone una realtà condivisa e accertabile, ma una questione strutturale: quali meccanismi rendono instabile la possibilità stessa del vero? Il termine guerra cognitiva designa sempre più una famiglia di pratiche e dottrine orientate a plasmare percezione, credenza, attenzione e processi decisionali. Nel conflitto contemporaneo, la mente umana diventa simultaneamente il bersaglio strategico primario e lo strumento tattico fondamentale.

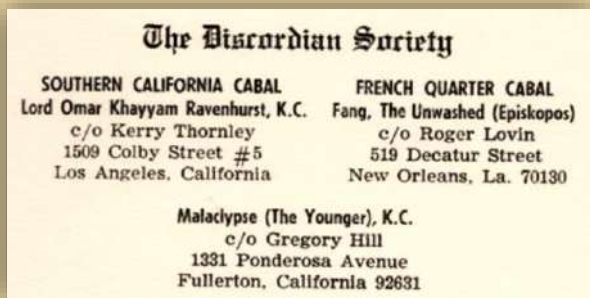
Si configura così il passaggio dalla propaganda direttiva alla destabilizzazione ambientale. Se gran parte del Novecento è stata dominata dalla lotta per imporre una “verità” egemonica su un'altra — comunismo contro capitalismo, fascismo contro democrazia liberale —, il

conflitto dei primi decenni del XXI secolo opera sempre più attraverso una strategia più nichilistica e computazionale: l'erosione delle condizioni che rendono possibile la verità in quanto tale. L'obiettivo non è convertire l'avversario, ma saturare lo spazio cognitivo di contraddizioni, paradossi e rumore, fino a far collassare il processo decisionale nella paralisi o in un cinismo sistemico e duraturo.

Questa condizione corrisponde da vicino all'ecosistema che Claire Wardle e Hossein Derakhshan chiamano “disordine dell'informazione” in *Information Disorder: Toward an Interdisciplinary Framework for Research and Policymaking* (2017): un ecosistema nel quale disinformazione (falsità intenzionale), misinformazione, cioè falsità non intenzionale e malinformazione (informazione vera usata per nuocere) confluiscono in un unico flusso tossico.

Il risultato non consiste soltanto nella diffusione della falsità: è l'ambiente epistemico stesso a diventare ostile alla verifica, al consenso e alla responsabilità. Come spesso accade nella storia delle idee e delle tecnologie, la pratica precede l'analisi. Le etichette “guerra cognitiva” e “guerra ibrida” sono recenti rispetto alle tecniche che tentano di descrivere, normalizzare e regolare. Molto

prima che questi termini entrassero nei manuali dottrinali o nei programmi delle accademie militari, esistevano già procedure sofisticate per destabilizzare l'attenzione e sabotare la fiducia epistemica, spesso emerse in ambienti liminali, informali o controculturali. Il dato rilevante è che tali procedure trattavano la confusione non come un danno collaterale, ma come un esito operativo.



Questo studio propone una genealogia non convenzionale di tali procedure. Considera il Discordianesimo — un movimento emerso negli Stati Uniti tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Sessanta — come una tecnologia culturale embrionale, orientata all'interferenza cognitiva.

Definire il Discordianesimo un precursore non significa postulare un'origine intenzionale, né suggerire una linea diretta o cospirativa, come se fosse il progenitore legittimo della guerra cognitiva contemporanea. Significa piuttosto individuare un precedente tecnico: un laboratorio informale, spesso ludico, nel quale leve psicologiche e semiotiche furono sperimentate in miniatura e riapparvero poi, su larga scala, nelle moderne strategie d'influenza.

Il Discordianesimo viene di solito ridotto a religione parodica, scherzo metafisico, estetica del caos o provocazione rivolta contro l'ordine costituito. Queste descrizioni colgono un aspetto reale, ma restano insufficienti. Letto alla luce del conflitto informativo, il Discordianesimo appare come un complesso coerente di pratiche operative: paradosso istituzionalizzato; autorità ironica; ambiguità strategica; ritualità minima e tuttavia replicabile; produzione deliberata di sovraccarico interpretativo. La sua rilevanza, ai fini di questa indagine, non risiede in alcun coordinamento occulto con istituzioni successive, ma nella dimostrazione anticipata che la destabilizzazione può essere progettata come metodo ripetibile, capace di

addestrare i destinatari a cooperare nella fabbricazione della propria incertezza.

GUERRA COGNITIVA

PRIMA DELLA GUERRA COGNITIVA

Prima che la dottrina diventasse pratica: propaganda, legge, media e rumore.



**IL MESSAGGIO È
COSTRUITO. IL CONTESTO
È MANIPOLATO.
LA MENTE È IL TEATRO.**



**LA LEGGE NON È NEUTRALE.
È UNA NARRAZIONE IN REGOLE.**



**NON SEI TU
A VEDERE.
TI HANNO INSEGNATO
A GUARDARE.**



**“ Molto prima che la dottrina,
essi conoscevano il campo di battaglia:
la mente. ”**

— Hagbard Celine



ALLORA	VS.	OGGI
L'ERA DELLA PROPAGANDA (Pre-dottrinale)		GUERRA COGNITIVA (Post-dottrinale)
Messaggi unidirezionali da autorità a sudditi.	 VEETTORE	Reti multi-vettore che amplificano segnale e rumore.
Controllo del messaggio.	 FOCUS	Diffuse percezioni, non verità. Attenzione frammentata.
Messaggi controllati e uniformi.	 INFRASTRUTTURA	Algoritmi decentralizzati, personalizzati e adattivi.
Conformità pubblica attraverso ripetizione e paura.	 TARGET	Acquisizione cognitiva attraverso fiducia e identità.
Fedeltà alle istituzioni per imposizione.	 LEGITTIMITÀ	Fedeltà alle tribù, ideologie e narrazioni.
Feedback lento. Impatto ritardato.	 CICLO TEMPORALE	Feedback in tempo reale. Adattamento continuo.
Resistenza visibile. Dissenso esplicito.	 RESISTENZA	Resistenza latente. Fuga dell'attenzione.



**LE FREQUENZE SONO GRATIS.
OGGI. TUTTO È FREQUENZA.**

CAMPO PRE-DOTTRINALE

- GUERRE DI PROPAGANDA**
Leggi, media e rumor
venivano usati per
plasmare le masse.
- GUERRA LEGALE**
Le corti legittimavano
narrazioni ed escludevano
voci scomode.
- STAMPA COME ARMA**
I giornali e gli editori
creavano realtà credibili
dietro una parvenza
di oggettività.
- ARCHITETTURE PSICOLOGICHE**
Simboli, rituali e spettacoli
modellavano la fedeltà
prima ancora del pensiero.
- DOCUMENTI NON SI FIDANO**
I documenti non rivelano
verità. Costruiscono
accettazione.

CONTROLLA LA STORIA. CONTROLLA IL MONDO.

Nel discorso strategico contemporaneo, la guerra cognitiva è spesso presentata come un ulteriore dominio del conflitto: un’evoluzione delle operazioni psicologiche (PSYOP) e della guerra dell’informazione, trainata dalla centralità delle reti digitali e dall’interdipendenza sempre più stretta tra percezione individuale, processo decisionale collettivo e azione cinetica. Questo inquadramento è operativamente utile per classificare il fenomeno e orientare l’acquisizione di capacità, ma favorisce anche una marcata miopia storiografica. Lascia intendere che il fenomeno cominci con la sua denominazione recente, mentre la storia del conflitto moderno suggerisce una continuità di lungo periodo nelle pratiche rivolte non alla distruzione fisica del nemico, ma alla destabilizzazione della sua capacità di orientamento simbolico.

Prima di diventare dottrina codificata, la guerra cognitiva esisteva come repertorio diffuso, frammentario e spesso informale, distribuito tra propaganda, religione, diritto, letteratura e intrattenimento. Per comprendere tale continuità — ed evitare di confondere ciò che è stato soltanto rinominato con qualcosa di davvero nuovo — occorre precisare che cosa si intenda, in termini operativi, per

cognitivo. Qui il termine non rinvia a una generica atmosfera psicologica o emotiva, ma a un insieme determinato di funzioni superiori: attenzione, credenza, interpretazione e decisione. Influenzare il dominio cognitivo significa colpire una o più di queste funzioni affinché diventino inaffidabili, instabili o eterodirette.

In questo senso, la guerra cognitiva è distinta dalla semplice menzogna. Non richiede necessariamente la falsificazione dei fatti e può risultare più efficace quando moltiplica le verità, satura il campo delle interpretazioni possibili ed erode i criteri condivisi di verifica. Il mutamento di paradigma diventa più chiaro se posto a confronto con la logica della propaganda classica: la differenza cruciale risiede nel meccanismo della sostituzione. La propaganda tradizionale cerca di sostituire una credenza con un'altra: un'idea falsa con una vera, o viceversa, entro una geometria morale stabile (“bene” contro “male”, “noi” contro “loro”). La guerra cognitiva mira a sabotare il meccanismo stesso della sostituzione. Rende difficile — o strategicamente costoso — decidere quale credenza sia falsa, quale vera e in base a quali criteri. Lo scopo non è l'adesione, ma il

disorientamento; non il consenso, ma un'incertezza durevole.

Dimensione	<i>Propaganda (XX secolo)</i>	<i>Guerra cognitiva (XXI secolo)</i>
Obiettivo	Persuasione; adesione a un'ideologia	Destabilizzazione; paralisi decisionale
Meccanismo	Sostituzione: falso al posto del vero, o viceversa	Sovraccarico: segnali contraddittori simultanei
Regime di verità	Regime binario della verità	Regime di verità indecidibile; criteri dissolti
Ruolo del bersaglio	Destinatario passivo da convincere	Co-produttore attivo del caos ("prosumer")
Strumento	Censura; controllo centralizzato	Rumore; proliferazione decentrata
Effetto	Consenso forzato; egemonia culturale	Cinismo sistemico; sfiducia nelle istituzioni

Questo slittamento aiuta a spiegare perché pratiche apparentemente ludiche, artistiche o marginali possano acquisire, retrospettivamente, valore operativo. Il Novecento mostra ampiamente che la propaganda esplicita produce rendimenti decrescenti quando viene riconosciuta come tale. Quando i destinatari identificano l'apparato, l'efficacia crolla. La risposta

prevedibile non è abbandonare l’influenza, ma raffinarla: passare dall’asserzione frontale alla modulazione ambientale; dagli slogan alle atmosfere; dalla chiarezza dottrinale all’attrito interpretativo.

Satira, ironia, parodia e ambiguità diventano veicoli privilegiati proprio perché non si presentano come persuasione diretta. Circolano come intrattenimento, critica o tessuto culturale, aggirando così le difese razionali del soggetto.

In questa cornice, movimenti non creati per fini statali o militari possono comunque sviluppare procedure altamente compatibili con la guerra cognitiva. Il Discordianesimo, oggetto principale di questo studio, appartiene a tale categoria, avendo sviluppato, già negli anni Sessanta, pratiche e, in seguito, teorie di “guerriglia ontologica” (si veda Robert Anton Wilson, *The Illuminati Papers* [1980]). La sua rilevanza non consiste in un presunto disegno occulto dei fondatori, ma nella sua capacità di formalizzare — nascondendole dietro un registro parodico — una serie di pratiche rivolte a destabilizzare attenzione e credenza. Prima di passare a Kerry Wendell Thornley e alla persistenza post-assassinio del caso JFK, è utile ribadire perché la fase predottrinale conti.

Le dottrine militari e politiche sono di solito razionalizzazioni a posteriori. Sistematizzano pratiche già sperimentate, conferendo loro coerenza e legittimità istituzionale. Si potrebbe paragonare questo processo a dottrine come la deterrenza nucleare, che formalizzò intuizioni e comportamenti anteriori alla sua articolazione; allo stesso modo, la dottrina della guerra cognitiva raccoglie e ordina pratiche d’influenza già operative nella pubblicità, nelle campagne politiche, nella manipolazione mediatica e nella psicologia delle masse. Parlare di predottrinale non significa negare la formalizzazione contemporanea; significa riconoscere che le fondamenta furono poste da attori diversi molto prima che la dottrina le nominasse.

Un tratto essenziale di questa fase predottrinale è il riconoscimento intuitivo che un eccesso di informazione può paralizzare quanto la sua assenza. La modernità avanzata non è definita anzitutto dalla censura, ma dal sovraccarico. In ambienti saturi, la competizione si sposta dall’accesso ai dati alla capacità di organizzarli in strutture stabili di significato. Il potere appartiene a chi sa stabilizzare quelle strutture — o destabilizzarle. Il “caos informativo” va compreso di conseguenza: non semplice disordine, ma disordine

strutturato, un sistema in cui le relazioni sono così numerose e contraddittorie da rendere impossibile una sintesi affidabile. La guerra cognitiva sfrutta questo tipo di caos non per distruggere l'informazione, ma per renderla inutilizzabile ai fini della decisione.

In questo contesto, produrre rumore può essere più efficiente che produrre menzogne. Il rumore non richiede coerenza; richiede volume e persistenza. Storicamente, uno dei primi laboratori di tali intuizioni è la cultura di massa. I pubblicitari impararono presto che l'associazione emotiva e l'ironia possono superare l'argomentazione razionale. Il messaggio non deve essere vero; deve essere memorabile. Questo passaggio — dal contenuto al segnale — anticipa ambienti contemporanei nei quali lo scopo principale è catturare frammenti di attenzione più che persuadere mediante catene estese di ragionamento.

La politica evolve in parallelo. Le campagne elettorali diventano operazioni di costruzione narrativa; gli scandali vengono neutralizzati meno con la negazione che con la sommersione sotto versioni concorrenti. L'ambiguità diventa una risorsa strategica: un'affermazione sufficientemente ambigua può essere letta in modo diverso da pubblici diversi, riducendo il

costo del conflitto aperto. L’ambiguità, lungi dall’essere un difetto comunicativo, diventa una forma di flessibilità adattiva.

Il campo predottrinale include anche il diritto. I processi ad alta visibilità pubblica non si limitano ad accertare i fatti; producono simboli. Testimonianze, prove, argomentazioni e procedure costruiscono una versione pubblica della realtà che circola oltre l’aula giudiziaria. Nei casi complessi e mediatizzati, verità processuale (ciò che è provabile in giudizio) e verità storica (ciò che è accaduto) spesso divergono, creando ambiguità che più attori possono sfruttare. Questa dimensione sarà essenziale nell’analisi del caso Thornley, ma va già affermato qui: il diritto funziona come infrastruttura cognitiva di una società.

Infine, la guerra cognitiva non opera su individui passivi. Opera su soggetti che interpretano, reagiscono, resistono e, talvolta, collaborano inconsapevolmente. Una delle sue proprietà più insidiose è la capacità di coinvolgere il destinatario come coproduttore dell’effetto.

Quando un individuo condivide una notizia dubbia “per smascherarla”, ne amplia comunque la circolazione. Quando un lettore cerca ossessivamente il

significato nascosto di un segnale ambiguo, ne amplifica la forza operativa. Il meccanismo si autoalimenta. È proprio per questo che il Discordianesimo costituisce un caso di studio privilegiato. Molte delle sue procedure presuppongono un lettore attivo, sospettoso, desideroso di cogliere un "vero significato" dietro una superficie parodica. Il movimento non si limita a ingannare; invita all'inganno reciproco. Questo invito produce una comunità fondata non su credenze condivise, ma su una pratica condivisa di destabilizzazione. Prima di essere un credo, il Discordianesimo funziona come addestramento informale all'ambiguità.

Tornando alla dottrina, è importante osservare che la formalizzazione risponde a un bisogno di controllo: denominare le pratiche le rende analizzabili, regolabili e finanziabili. Tuttavia, la formalizzazione rischia anche di trascurare forme non istituzionali e non intenzionali di influenza cognitiva. Un'attenzione limitata alle dottrine ufficiali non vede il sottobosco culturale in cui le tecniche vengono sperimentate e affinate. La fase predottrinale è segnata dalla sperimentazione e da una relativa assenza di responsabilità formale. In tale fase, gli attori spesso non

erano chiamati a rispondere delle conseguenze di lungo periodo.

Paradossalmente, questa libertà sperimentale può aumentare l'efficacia: l'ironia è più potente quando non può essere ricondotta a un apparato ufficiale; la parodia è più destabilizzante quando non è chiaramente leggibile come parodia. Ciò conduce a una considerazione più ampia: la guerra cognitiva non è necessariamente il prodotto di un'intenzione centralizzata. Può emergere come effetto collaterale di pratiche culturali orientate ad altri fini. Un movimento nato per deridere l'ordine può finire per fornire strumenti a chi mira a consolidare l'ordine. Riconoscere l'utilità di una tecnica non equivale ad attribuirne la paternità a un attore specifico.

Parlare di guerra cognitiva prima della dottrina significa dunque riconoscere che i conflitti sul significato precedono la loro razionalizzazione teorica. Significa anche accettare che molte pratiche oggi percepite come minacce emergenti affondano le radici in dinamiche culturali di lunga durata.

Il Discordianesimo, con il suo uso sistematico dell'ambiguità e del paradosso, offre un punto di osservazione privilegiato su questa fase storica: non

perché costituisca una cospirazione riuscita, ma perché dimostra una possibilità: il caos, una volta formalizzato, può diventare metodo.

I capitoli successivi mettono alla prova questi concetti attraverso l'analisi di testi, pratiche e contesti specifici, trattando la guerra cognitiva non come un'invenzione recente, ma come una logica persistente che attraversa epoche e forme diverse.

Comprendere questa persistenza è il primo passo per riconoscerne le manifestazioni contemporanee e, forse, per elaborare strumenti di resistenza.

CAPITOLO 3

SOLO PER PERSONE
UFFICIALMENTE NON SENSATE
EYES ONLY

DISCORDIANESIMO COME MACCHINA SEMIOTICA

Paradosso, ironia e ambiguità come dispositivi ripetibili di sovversione.



**TUTTI I SEGNI
SONO ARBITRARI.**

Percezione.
Non verità.
Solo convenzione.

**IL TEST DELLA
MELA DORATA**

Se puoi creare
un secondo scopo,
è significativo.



OPERAZIONE ERIS

Inietta contraddizioni
dovunque certezza
si nasconda.
La confusione
è solvente.



**SENTIERI DESIDERATI,
NESSUN CENTRO.**

Crea la tua mappa.
Il tuo sentiero
è probabilmente
sbagliato.



**LE MAPPE FALSE
RIVELANO LA VERITÀ.**

Il territorio
corrisponde alla mappa
solo finché ci credi.

“ In un universo di
infiniti significati,
le idee più pericolose
sono quelle che ne creano
di infiniti e poi con
esse fanno ciò che
non avevano significato.
- Principessa Eris Discordia



CICLO DI FEEDBACK SEMIOTICO



RICORDA:

Semina il caos.
Costruisci abitudini.
La funzione è
la rivoluzione
della mente.



**DUBITA DI TUTTO
(E ANCHE DI QUESTO)**



IL SIGNIFICATO È UN EFFETTO. LA SOVERSIONE È UNA SCELTA.

PRATICA ENTRAMBE.



Il Discordianesimo viene spesso liquidato da critici superficiali o dalla storiografia convenzionale come fenomeno marginale, eccentricità della controcultura americana oppure parodia religiosa, una “religione scherzosa” priva di conseguenze al di là dell’umorismo studentesco. Questa riduzione, tuttavia, impedisce di comprenderne correttamente la struttura operativa. Se ci si accosta al Discordianesimo non come a un insieme di credenze teologiche, ma come a un repertorio di procedure semiotiche, esso appare come una macchina: non nel senso di un apparato rigido o deterministico, ma come un meccanismo cibernetico capace di produrre effetti ripetibili su attenzione, credenza e interpretazione. Da questa prospettiva, esso diventa rilevante per qualsiasi genealogia della guerra cognitiva. Una macchina semiotica non è definita dal contenuto che trasmette (dogmi, precetti, narrazioni sacre), ma dalle trasformazioni che opera sui segni e sui soggetti

che li interpretano. Nel caso specifico del Discordianesimo, tali trasformazioni destabilizzano sistematicamente ogni pretesa di ordine epistemico. Il movimento non propone una cosmologia alternativa coerente destinata a sostituire quella dominante; fornisce piuttosto una procedura mediante la quale qualsiasi cosmologia può essere messa in crisi. Il punto è il seguente:

Il Discordianesimo non compete con altri sistemi (religiosi, politici, scientifici) sul piano della verità; compete sul piano delle condizioni che rendono la verità riconoscibile come tale. Al centro di questa macchina si trova l'istituzionalizzazione del paradosso. Nella tradizione filosofica e logica occidentale, il paradosso è trattato come un problema da risolvere, un'aporia da sciogliere o un limite del linguaggio da superare. Nel Discordianesimo, al contrario, il paradosso è accolto come forma stabile e desiderabile. Cessa di segnalare una contraddizione temporanea e diventa il principio organizzatore del sistema. L'effetto cognitivo è preciso: il lettore non può sottrarsi al paradosso mediante una soluzione definitiva, perché ogni tentativo di soluzione viene immediatamente riassorbito dal sistema come un ulteriore paradosso.

FNORD: La Fabbrica della "Realtà"

THE PRINCIPIA DISCORDIA

or

HOW THE WEST WAS LOST

DISCORDIANISM ACCORDING TO
MALACLYPSE (THE YOUNGER), H.C.

and beeing
the Officiale Handebookey of The
Difcordian Societeye
andee
A Beginning Introductun
to
The Erisian Misterees

Which is Most Interesting

Written under inspiration by
MALACLYPSE (The Younger), H.C.
Omnibenevolent Polyfather of Virginity-in-gold
and High Priest of
The Heretic Fringe & Protestant Persuasion

ALL HAIL DISCORDIA!

OFFICIAL
DISCORDIAN SOCIETY
HAIL ERIS

Questa dinamica è intensificata dall'uso sistematico dell'ironia. L'ironia discordiana non è soltanto un atteggiamento o una peculiarità letteraria; è una

strategia epistemica radicale. Ogni enunciato interno al sistema può essere ironico, e ogni ironia può essere seria. Poiché il grado di serietà di un testo o di un gesto non può essere fissato, il lettore è costretto a una condizione di sospensione interpretativa permanente. Più ipotesi devono essere mantenute simultaneamente (È vero? È falso? È uno scherzo? È una rivelazione?), senza alcun criterio stabile per ordinarle gerarchicamente. In termini cognitivi, ciò moltiplica il carico interpretativo ed erode la fiducia nelle proprie facoltà valutative.

Un ulteriore elemento strutturale è la produzione di autorità ironica. Figure fondatrici (Malaclypse the Younger, Omar Khayyam Ravenhurst), testi sacri (i Principia Discordia), rivelazioni e rituali vengono presentati con i segni esteriori dell'autorità religiosa e burocratica (timbri, certificati, titoli altisonanti), ma privati della stabilità ontologica che normalmente sostiene tali ruoli. L'autorità diventa reversibile, contestabile e potenzialmente inventata. Tuttavia è proprio questa instabilità a renderla operativamente efficace: il soggetto non può semplicemente respingere l'autorità come illegittima, perché rifiuto e contestazione sono già anticipati e metabolizzati dal sistema come atti di devozione o illuminazione.

L'autorità ironica funziona come trappola cognitiva — un doppio vincolo batesoniano — che neutralizza l'opposizione diretta.

Per cogliere la raffinatezza di queste tecniche discordiane e la loro applicabilità contemporanea, occorre collocarle in una traiettoria più ampia del pensiero strategico sulla manipolazione mentale, dove la psicologia cognitiva occidentale e la cibernetica sovietica si svilupparono in parallelo. In Occidente, la manipolazione mentale fu spesso delegata al marketing, alle pubbliche relazioni, alla persuasione commerciale (da Edward Bernays a Vance Packard) o a programmi governativi coperti, spesso segnati da un alto grado di improvvisazione (Sidney Gottlieb). Nell'Unione Sovietica prese forma una disciplina più rigorosa e formale: il controllo riflessivo (Refleksivnoe Upravlenie).

Nelle ricostruzioni standard della teoria di Lefebvre, il controllo riflessivo è trattato come un processo attraverso cui un attore introduce nel campo cognitivo dell'avversario le premesse che fanno apparire razionale la decisione voluta. A differenza della coercizione brutale, il controllo riflessivo inizia con la mappatura del "filtro" cognitivo e morale del bersaglio. Il

manipolatore costruisce un modello del mondo del bersaglio, quindi introduce input informativi che, una volta elaborati attraverso il sistema etico del bersaglio stesso, lo conducono a scegliere una linea d'azione svantaggiosa per i propri interessi e vantaggiosa per l'avversario. È, in sostanza, l'arte di indurre il nemico a sconfiggersi da sé credendo di agire nel proprio interesse razionale. Ciò anticipa i lavori successivi su euristiche e bias cognitivi (Kahneman, Tversky), sfruttando scorciatoie mentali per produrre errore sistematico.

Il controllo riflessivo chiarisce anche perché la tradizione metodologica sovietica sia importante per questa genealogia. Il Circolo metodologico di Mosca attorno a Georgy Shchedrovitsky sviluppò giochi di attività organizzativa (organizational-activity games) come tecniche per rendere il pensiero collettivo riflessivo sotto pressione. Nella loro forma originaria, pedagogica e manageriale, tali giochi miravano a spezzare circuiti burocratici chiusi costringendo i partecipanti a modellizzare le assunzioni attraverso cui agivano. Trasposta in un contesto strategico, la stessa intuizione può essere rovesciata: se i filtri di un gruppo possono essere resi espliciti, possono anche ricevere

input che ne reindirizzano le decisioni preservando l'apparenza di autonomia.

Nel XXI secolo, l'Alleanza Atlantica ha in larga misura incorporato questi concetti in forma esplicita. Documenti dell'Allied Command Transformation (ACT) definiscono la guerra cognitiva come "l'arte di usare le tecnologie per alterare la cognizione di bersagli umani". Il campo di battaglia non è più confinato ai domini fisici (terra, mare, aria, spazio) o al dominio digitale (cyber); si estende al dominio umano. L'obiettivo diventa "hackerare" l'individuo, cioè comprometterne i processi cognitivi: degradare la razionalità, sfruttare vulnerabilità neurobiologiche e influenzare il ciclo decisionale (OODA Loop: Observe, Orient, Decide, Act).

Il vocabolario dottrinale più recente affina, anziché cancellare, questa intuizione. I quadri dottrinali contemporanei descrivono sempre più le operazioni cognitive attraverso livelli biologici, psicologici e sociali: il sistema nervoso come substrato, cornici interpretative e valutazione come interfacce psicologiche, la fiducia istituzionale come campo sociale nel quale i giudizi vengono stabilizzati o erosi. L'intelligenza artificiale accelera questa struttura

triadica generando stimoli adattivi, testando schemi di risposta e distribuendoli su scala. Il rischio, dunque, non è soltanto la persuasione, ma l'automazione delle condizioni di orientamento prima che la deliberazione inizi.

Accenti analoghi emergono negli approcci cinese e russo al dominio cognitivo. Le discussioni militari cinesi sulla guerra intelligentizzata integrano opinione pubblica, operazioni psicologiche e lotta giuridica in un'unica architettura d'influenza; la pratica russa, soprattutto nelle sue forme ibride e non lineari, tende a fare di etichette, cornici storiche e sfiducia verso le fonti aperte strumenti offensivi. Entrambi i casi confermano che la guerra cognitiva non è tanto una campagna di messaggi isolati quanto un metodo per configurare l'ambiente interpretativo nel quale i messaggi successivi saranno ricevuti.

La guerra cognitiva si concentra sulla fase di orientamento, contaminando i dati culturali, storici ed emotivi attraverso cui la realtà viene interpretata, così che le decisioni successive risultino prevedibilmente distorte. Un punto significativo di convergenza tra queste dottrine e la pratica discordiana può essere letto attraverso la figura di Vladislav Surkov, l'elusivo

ideologo del Cremlino. Nel racconto "Without Sky" (2014), pubblicato sotto pseudonimo, Surkov descrive la "guerra non lineare" come un conflitto di tutti contro tutti, nel quale le alleanze sono fluide e gli obiettivi opachi.

La strategia è una forma matura di gestione del caos: sostenere gruppi reciprocamente opposti attraverso l'intero spettro politico non per assicurare la vittoria di una fazione, ma per rendere lo scenario politico indecifrabile e dunque dipendente da un unico arbitro centrale che controlla i flussi. Somiglia all'istituzionalizzazione dell'ironia postmoderna applicata alla geopolitica: nulla è vero, e tutto è possibile. Dove i discordiani usavano il caos per minare l'autorità e liberare l'individuo, Surkov appare, in questa lettura, usare tecniche analoghe per rendere l'autorità indispensabile, producendo un ambiente di disorientamento amministrato nel quale il cittadino cerca rifugio nell'unica stabilità offerta dal potere.

Il Discordianesimo, dunque, non è semplicemente una "religione-burla". L'analisi strutturale suggerisce che funzioni da esempio precoce di iperstizione, termine tratto dalla teoria cibernetica che indica una finzione capace di rendersi reale attraverso la propria

circolazione. Il mito fondativo del movimento, a partire dal 1958 a Whittier, California, presenta Greg Hill (Malaclypse the Younger) e Kerry Thornley (Omar Khayyam Ravenhurst) come coloro che intuiscono che l’ordine sociale è una proiezione mentale (la Griglia Aneristica) imposta alla realtà sottostante del puro Caos (il principio Eristico). Questa intuizione risuona con la teoria dell’informazione di Claude Shannon: l’informazione è sorpresa; è entropia. L’ordine massimo — un segnale perfettamente prevedibile e ripetitivo — produce informazione nulla. Il Discordianesimo celebra l’entropia semantica come metodo di liberazione da schemi culturali rigidi (i “tunnel di realtà” poi descritti da Robert Anton Wilson).

Il “Pentabarf” (i cinque comandamenti discordiani) codifica il doppio vincolo teorizzato da Gregory Bateson: una situazione comunicativa in cui si riceve un messaggio che nega la possibilità di obbedirgli senza contraddizione. Il quinto comandamento — “A un Discordiano è vietato credere a ciò che legge” — diventa un paradosso autonegante quando applicato agli stessi Principia Discordia. Il lettore è costretto a un salto metacognitivo: per comprendere il testo e obbedire al comandamento deve, in un certo senso, trascenderlo,

cessando di credervi. Dal punto di vista semiotico, il Discordianesimo opera attraverso una combinazione di segni a bassa densità semantica (denotano poco o nulla di preciso) e ad alta densità pragmatica (sollecitano azione o reazione). Slogan, simboli, numeri (specialmente il 23), nomi e rituali spesso mancano di un significato unico e determinato, ma producono effetti potenti: appartenenza tribale, sospetto paranoico, curiosità investigativa. Il segno non informa; attiva.

Questa attivazione può assumere forme diverse, dall'ilarità liberatoria al sospetto ossessivo, ma in ogni caso sposta l'attenzione dal contenuto del messaggio al processo di ricezione. Il lettore non chiede più: "Che cosa significa questo testo?", ma: "Perché sto reagendo così? Chi sta davvero parlando?". Un'istanza paradigmatica di questa logica è il concetto di fnord, analizzato nel capitolo successivo. Per ora basta osservare che il fnord non comunica informazioni specifiche sulla realtà; segnala la possibilità onnipresente della manipolazione. Introduce una metaconsapevolezza che, paradossalmente, aumenta la vulnerabilità cognitiva: sapere di poter essere manipolati non conferisce immunità; può generare un'attenzione iperattivata, facilmente deviabile verso falsi bersagli.

Infine, la macchina discordiana è caratterizzata da elevata replicabilità, vale a dire viralità. Le sue pratiche non richiedono infrastrutture complesse, gerarchie ecclesiastiche o competenze specialistiche. Chiunque può produrre un testo discordiano, inventare un rituale, proclamare una rivelazione o scomunicare un altro papa discordiano.

Questa accessibilità incoraggia la diffusione e amplifica l'impatto culturale. Al tempo stesso, l'assenza di criteri centralizzati di autenticità rende impossibile distinguere il Discordianesimo “vero” da quello “falso”, rafforzando l'ambiguità strutturale. In termini di teoria dei sistemi, il Discordianesimo funziona come un sistema aperto ad alta entropia controllata: assorbe elementi esterni — miti antichi, teorie scientifiche, eventi storici, cultura pop — e li rielabora attraverso remix e distorsione senza stabilizzare un esito definitivo. Ogni input diventa materiale per ulteriori giochi di significato. Questa ricorsività chiarisce la sua affinità con la guerra cognitiva contemporanea, nella quale le narrazioni si alimentano reciprocamente in cicli continui senza convergere su una sintesi condivisa. Un ultimo aspetto, spesso trascurato, riguarda il rapporto del Discordianesimo con la temporalità. I testi

discordiani non occupano semplicemente una cronologia lineare; giocano attivamente con la temporalità attraverso anacronismi deliberati, profezie retroattive (postdizioni) e rivelazioni postume. Manipolando il tempo narrativo, destabilizzano la percezione della linearità storica e mettono in crisi la distinzione tra causa ed effetto. Nel conflitto cognitivo, la confusione temporale è una risorsa strategica: se non è chiaro che cosa sia venuto prima, diventa altrettanto difficile stabilire chi abbia avviato la catena degli eventi, e l'attribuzione di responsabilità diventa strutturalmente difficile.

IL FNORD E LA GESTIONE DELL'ATTENZIONE

*Forze invisibili
svuotano la mente,
nutrono l'ansia,
e ti spingono a
concentrarti sulle cose
sbagliate, mentre
la partita è già in corso.*



La Trasmissione Invisibile Non Dorme Mai.

Ovunque ci siano antenne,
c'è influenza. Ovunque
ci sia influenza, c'è controllo.
E dove c'è controllo,
c'è consenso.

Il Fnord non è una cosa.
È un'informazione. È la forza
che si insinua nella mente
senza che tu te ne accorga.

Attraverso tecniche di persuasione:
implicite ed esplicite, certi FNORD
vengono inseriti nell'ambiente
mentale fin dalla prima infanzia.

Questi impianti annunciati raramente
sembrano impianti. Sono intrattenimento,
notizie, educazione o persino
divertimento. Sono progettati per
entrare, fidelizzare e amplificare
emozioni, identità e paura.

Il risultato: un esercito silenzioso,
obbediente, confuso, che insegue
le verità sbagliate, combatte nemici
inventati—alcuni dei quali esistono solo
alla fonte.

Le guerre cognitive non usano laser
o esplosivi. Usano illusioni, distrazioni
e una gestione strategica dei dettagli.

Se controlli il Fnord,
controlli il destino del consenso.

Abbiamo perso la misura di una
cosa per il solo fatto di accettare
che altri decidano di cosa
abbiamo bisogno.

PERENNE: IL PRIMO COLPO

*Una verità ripetuta all'infinito
diventa la tua verità.*

SUCA, POI SPIEGA. FALSA COME UN FNORD.

WILLIAM BURROUGHS

23 SKIDOO
ESISTICO
ELITE

Giornalista
professionista,
finalista per la
Champions League
della visione
singolare.



FOTO
CLASS
D

BUREAU OF INFORMATIONAL FRAUD

**"L'ATTENZIONE
NON È SEMPLICEMENTE
UN NUOVO CANALE.
È ATTRAVERSO IL QUALE
PASSANO LE INFORMAZIONI."**

— Hagbard Celine



Tra i molti dispositivi discordiani traslati dal gioco controculturale agli ecosistemi informativi più ampi, il fnord occupa una posizione privilegiata. Non è una dottrina, non è uno slogan e non è neppure un messaggio nel senso ordinario. È piuttosto un meccanismo per produrre un effetto sul lettore, e lo fa intervenendo al livello in cui il significato non è ancora interpretazione, ma orientamento. Il fnord opera prima che si decida che cosa credere. Interviene nelle condizioni in cui la credenza diventa psicologicamente disponibile.

Il termine entrò in circolazione presso il grande pubblico attraverso *The Illuminatus! Trilogy* di Robert Shea e Robert Anton Wilson, dove il fnord funziona come stimolo occulto innestato nei media di massa. Nell'universo narrativo, la parola viene inserita nei giornali e nelle trasmissioni in modo che i lettori non la notino sul piano cosciente, pur sperimentando una risposta fisiologica diffusa: una minima scarica d'ansia, un lampo di percezione della minaccia, una stretta allo stomaco. Poiché lo stimolo non è riconosciuto consapevolmente, l'emozione manca di una causa identificabile e quindi cerca un oggetto. Il soggetto diventa più suggestionabile all'inquadramento

interpretativo successivo, più incline a cercare una chiusura narrativa e più incline ad accettare autorità interpretative che promettono di spiegare il disagio.

Questo meccanismo compare anche nel film *They Live* di John Carpenter, a sua volta ispirato da Ray Nelson, che collaborò con Robert Anton Wilson, il più noto antiideologo del Discordianesimo.

Anche prescindendo dalla premessa narrativa, il dispositivo è analiticamente prezioso perché isola un principio della guerra cognitiva: l'attenzione non è un canale neutro attraverso cui transita l'informazione; è una risorsa attivamente gestita e può essere manipolata attraverso segnali affettivi che precedono la valutazione cosciente. Molta influenza non assume la forma "credi a questa proposizione", ma "assumi questo assetto fisiologico e interpretativo".

Prima viene l'assetto; le proposizioni vi si agganciano in seguito. In questo senso, il fnord va compreso soprattutto come tecnologia di innesco, o priming. La psicologia cognitiva moderna non ha bisogno di una teoria della manipolazione subliminale per riconoscere il fenomeno: i segnali possono alterare salienza, umore, sensibilità alla minaccia e aspettative interpretative senza alcuna necessità di persuasione esplicita.

L'attivazione affettiva restringe la capacità attentiva, accelera il riconoscimento di schemi e aumenta l'appetito di spiegazioni. Sotto stress lieve, gli esseri umani diventano più rapidi nel concludere e più lenti nel verificare. Non occorre un regista centrale incaricato di disseminare fnord in forma cospirativa per ottenere l'effetto; esso può emergere come sottoprodotto sistemico di ambienti mediatici che premiano allarme, novità e conflitto.

L'intuizione discordiana opera sul piano metacomunicativo: il fnord non è soltanto uno stimolo occulto ipotetico; è anche un simbolo cosciente della stimolazione occulta. Una volta appreso il concetto, il lettore comincia a cercare fnord ovunque. Il meccanismo si rovescia. La parola nascosta non è più necessaria: è il lettore a fornirla. Una cultura addestrata a sospettare la manipolazione fabbricherà segni di manipolazione, e ciò può produrre un ciclo autoalimentato di vigilanza, ansia e compulsione interpretativa.

Questa inversione è essenziale per il presente studio. Il fnord è un marcatore metacomunicativo: non dice che cosa pensare di un evento; segnala che lo stesso atto del pensare è oggetto di contesa. Il suo messaggio implicito

è: “Ti stanno gestendo”, senza specificare da chi, come o a quale fine. Di conseguenza, attiva due impulsi nello stesso momento. Primo, un impulso difensivo: resistenza, scetticismo, rifiuto. Secondo, un impulso investigativo: la spinta a scoprire l’agente nascosto e il vero schema. Nel conflitto informativo, questi impulsi non sono necessariamente protettivi. Possono essere sfruttati. Un soggetto che crede di resistere alla manipolazione può semplicemente trasferire fiducia da un’autorità a un’altra, spesso meno responsabile.

Il fnord chiarisce anche la differenza tra verità e usabilità. In ambienti saturi, la domanda determinante spesso non è se un’affermazione sia vera, ma se il soggetto disponga delle risorse cognitive disponibili per valutarla. Il fnord prende di mira la banda cognitiva disponibile. Consuma attenzione attraverso un allarme di bassa intensità e costringe il soggetto al lavoro interpretativo. Quando il soggetto è esausto, diventa vulnerabile a spiegazioni “abbastanza buone”, a euristiche identitarie e a segnali di gruppo. Su scala ampia, la guerra cognitiva è spesso un problema di ingegneria cognitiva: come costringere la società avversaria a una spesa cognitiva perpetua, così che non possa sostenere la deliberazione.

Questo ciclo autoalimentato aiuta anche a spiegare perché il famigerato Enigma del 23 — come suggerì William S. Burroughs in “23 Skidoo Eristic Elite” — divenne uno dei pochi “dogmi”, o più precisamente catmas, ossia dogmi parodici discordiani, del Discordianesimo.



Qui il Discordianesimo fornisce il prototipo di una tecnica più generale: la produzione deliberata di attrito semiotico. L’attrito semiotico è lo sforzo necessario a stabilizzare il significato. In un ambiente a basso attrito, i segnali sono relativamente univoci, la credibilità della fonte è leggibile e le norme di verifica sono socialmente condivise. In un ambiente ad alto attrito, ogni segnale genera domande di secondo ordine: è sincero? È ironico? È un’esca? È un elemento inserito ad arte? È una falsa bandiera? È uno scherzo che

è anche vero? Il fnord concentra queste domande in un unico disturbo affettivo che il soggetto poi espande in una ricerca interpretativa.

Questa struttura somiglia a ciò che Gregory Bateson descrisse come doppio vincolo, ma con una torsione contemporanea. Il doppio vincolo classico intrappola il soggetto tra richieste contraddittorie. Il fnord intrappola il soggetto tra posture epistemiche contraddittorie: fidarsi è pericoloso, ma diffidare è estenuante. Più si diffida, più si deve indagare.

Più si indaga, più si scoprono segnali ambigui. Più segnali ambigui si scoprono, più si diffida. Il ciclo è costoso in termini di energia cognitiva e, su scala sociale, corrosivo. Si comprende ora perché il fnord non sia soltanto un motivo scherzoso della controcultura. Anticipa una caratteristica rilevante degli ambienti odierni: la strumentalizzazione offensiva della metaconsapevolezza. "Alfabetizzazione mediatica" e "pensiero critico" sono virtù necessarie, ma non difese automatiche. Quando vengono iperattivati, possono essere convertiti in paranoia, e la paranoia è uno stato particolarmente fertile per le operazioni d'influenza. Genera coinvolgimento, condivisione e reclutamento. Produce comunità interpretative che spesso funzionano

come sette: unite dal sospetto, alimentate dalla rivelazione, sostenute dalla scoperta perpetua. Il fnord insegna al lettore a diventare cacciatore di significati nascosti, e i cacciatori sono facilmente attratti dalle esche.

È qui, inoltre, che il fnord interseca le dinamiche delle piattaforme contemporanee. I sistemi digitali premiano contenuti che innescano attivazione e attenzione sostenuta. Allarme, indignazione e paura sono dispositivi efficienti di cattura dell’attenzione; trattengono l’utente nel flusso del feed. In tali ambienti non occorre inserire una singola parola nascosta. La “funzione-fnord” può essere realizzata attraverso strutture titolistiche, badge di notifica, minacce vaghe, insinuazioni e cornici di crisi permanente. Il sistema nervoso del lettore diventa il campo di battaglia. L’attenzione viene estratta, reindirizzata e monetizzata, mentre la cognizione passa in secondo piano.

Dal punto di vista della dottrina della guerra cognitiva, il fnord può essere riformulato come strumento per contaminare la fase di “orientamento” del ciclo decisionale. Il soggetto non riceve semplicemente informazioni; si orienta nei suoi confronti attraverso

assunzioni culturali, stato affettivo e aspettative di ostilità. Se l’orientamento è distorto, la decisione ne segue.

Il fnord distorce l’orientamento facendo sentire al soggetto che qualcosa non va prima che sappia di che cosa si tratti e, una volta insediata quella sensazione, spingendolo o ad affrettarsi verso una narrazione risolutiva o a ritirarsi nell’inerzia.

La pratica discordiana aggiunge un ulteriore strato: l’umorismo. L’umorismo non è semplice sollievo; è un dispositivo di trasmissione. Il fnord viene spesso introdotto come scherzo, e gli scherzi abbassano le difese. Creano anche gruppi di appartenenza: chi coglie il riferimento e chi no. Ciò è operativamente prezioso perché trasforma le tecniche cognitive in marcatori identitari. Riconoscere il fnord significa segnalare l’appartenenza a una comunità che si vanta di vedere attraverso le illusioni. Eppure questo orgoglio può diventare una vulnerabilità. Può produrre un eccesso di sicurezza di sé, noto fattore di errore epistemico. Il soggetto diventa meno cauto proprio perché crede di esserlo.

Vi è infine, nel fnord, un’ambiguità etica e politica inevitabile. In una lettura, è emancipatorio: ricorda al

soggetto che la manipolazione esiste e che i segnali mediatici non sono innocenti. In un'altra lettura, è corrosivo: addestra il soggetto a percepire manipolazione ovunque, anche dove non ve n'è, dissolvendo indiscriminatamente la fiducia. La differenza tra vigilanza critica e sospetto indiscriminato non è soltanto accademica; ha conseguenze dirette per la vita democratica. Le democrazie richiedono contestazione, ma richiedono anche procedure condivise per dirimere le controversie. Quando domina la funzione-fnord, le controversie diventano interminabili perché le procedure stesse sono trattate come sospette.

La rilevanza rispetto alla tesi di questo studio dovrebbe ora essere chiara. La guerra cognitiva non è semplicemente un insieme di messaggi ostili; è una strategia per rimodellare l'ambiente epistemico affinché i messaggi ostili non siano più necessari. Quando il soggetto ha interiorizzato l'aspettativa della manipolazione, l'ambiente diventa autoavvelenante. Il Discordianesimo, attraverso il fnord, offre un modello precoce di questo autoavvelenamento come tecnica ripetibile. Non diffonde soltanto una narrazione; diffonde un modo di rapportarsi alle narrazioni.

Nel capitolo successivo, l'analisi passa dal meccanismo astratto al suo urto istituzionale con il diritto e l'attribuzione pubblica, concentrandosi sul caso Thornley e sul modo in cui i giochi interpretativi possono intrecciarsi con le procedure giudiziarie.

**ESPOSTO! LA STRANA COSPIRAZIONE
IL TUO GOVERNO NON AMMETTERÀ!**

Kerry Thornley

e la biografia come arma

L'identità non è scoperta. È progettata.

Kerry Thornley non è solo uno scrittore. È un'assemblea. È un nodo di biografia, linguaggio e mito. Una macchina costruita per nascondere il suo vero sé—e rivelare, attraverso la finzione, il potere di plasmare la realtà quando le verità ufficiali vengono fabbricate per essere accettate e dimenticate.

Thornley organizza ciò che lui chiama "contenuto narrativo" tramite biografie camuffate. Usa frammenti reali, li ricontestualizza, ricombina associazioni distanti. Il risultato non è una menzogna—è un'arma psicologica.

In una società satura di informazione, la verità diventa una merce manipolabile. Chi controlla la narrazione, controlla il bersaglio. Kerry Thornley non racconta solo storie—progetta meccanismi di potere.



FILE NON CLASSIFICATO

**RIFERIMENTO:
KERRY THORNEY**

Profilo operativo: frammentario.
Uso del contenuto: alto rischio.
Classificazione: fluido.
Minaccia percepita al controllo
narrativo: significativa.

“ Una biografia diventa un dispositivo pubblico che aiuta a plasmare ciò in cui un collettivo può credere. **”**

— Kerry Thornley (attribuito)

**CONTROLLA
LA STORIA.
CONTROLLA
IL BERSAGLIO.**

BIOGRAFIA COME GUERRA PSICOLOGICA

- Crea narrazioni.
- Invia segnali oscuri.
- Confonde e reindirizza.
- Modella percezioni.
- Plasma il bersaglio.

THORNEY IN CONTESTO

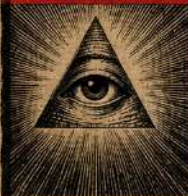
Dai movimenti sotterranei alla manipolazione dei media, Thornley opera alla convergenza di psicologia, cultura e controllo. Le sue opere—letterarie e operative—rivelano un disegno coerente: rivelare il potere nascosto svelando i meccanismi che lo costruiscono.



Contro-cultura
e operazioni psichiche



Narrativa alternativa
come sabotaggio dell'autorità



Le forze invisibili nutrono l'anima, conservano il controllo e ti spingono a guardare nella direzione sbagliata mentre il gioco è già in corso.

PRIMING: IL PRIMO COLPO

Una parola qui. Un simbolo lì.
Una storia ripetuta abbastanza spesso.
Poi l'impianto attecchisce.

ZUCCHERINA, POI SPIEGA. FALSO COME UN FNORD.



Una biografia, quando viene collocata in un ambiente informativo instabile e saturo di sospetto, cessa di essere un semplice resoconto cronologico di eventi privati e diventa un dispositivo di produzione pubblica di senso. Non si limita a raccontare ciò che è accaduto a un individuo, ma contribuisce anche a plasmare ciò che una collettività può credere. In questo senso, Kerry Wendell Thornley (1938–1998) non è una figura rilevante nella storia della Guerra fredda perché custodisca una verità nascosta e definitiva o perché serva come strumento segreto di una forza occulta onnipotente, ma perché la sua traiettoria personale incrocia una serie di nodi storici e simbolici in cui identità, narrazione e potere cognitivo si intensificano reciprocamente.

Thornley è significativo come caso di studio della guerra cognitiva, non come chiave segreta per risolvere il mistero JFK. Affrontare la sua biografia richiede, anzitutto, una sospensione metodologica delle interpretazioni riduttive. Da un lato, vi è la tentazione di liquidarlo come eccentrico, mitomane o provocatore cronico, riducendo la sua esperienza a patologia psichiatrica; dall'altro, vi è la tentazione di elevarlo a figura centrale di una cospirazione totalizzante,



trasformandolo in un super-agente. Entrambi gli approcci falliscono perché trasformano la biografia in una spiegazione totalizzante, proprio perché rassicurante. L’approccio adottato in questo capitolo è diverso: Thornley è considerato un “soggetto esposto alla pressione informativa”, un individuo immerso in un ambiente di intensa pressione informativa, che reagisce alle forze che agiscono su di lui, le interiorizza e talvolta le amplifica, fino a esserne infine consumato.

La sua instabilità identitaria non fu soltanto un'anomalia psicologica personale, ma rifletteva una condizione strutturale della sua epoca.

Il primo elemento da considerare è la sequenza di coincidenze che collega Kerry Wendell Thornley e Lee Harvey Oswald, l'uomo ricordato dalla storia come l'assassino di John F. Kennedy. Nel 1959, alla base dei Marines di El Toro, in California, i due si incontrarono. Discussero di marxismo, ateismo, letteratura e George Orwell; non erano amici stretti, ma interlocutori intellettuali in un ambiente militare che percepivano come eccessivamente conformista.

Thornley fu poi assegnato alla base di Atsugi, in Giappone, dove Oswald era stato di stanza negli anni precedenti, e poco dopo Oswald disertò pubblicamente e clamorosamente verso l'Unione Sovietica. Thornley rimase ad Atsugi ancora per alcuni mesi, frequentando la "Atomic, Biological, and Chemical Warfare Defense School", dopodiché tornò immediatamente alla vita civile, si spostò dalla California a New Orleans e decise, in modo difficilmente spiegabile, di scrivere un romanzo su Oswald: *The Idle Warriors* (1962), l'unico libro sul presunto assassino di Kennedy che risulti

scritto — ma non pubblicato — prima del novembre 1963.

Nella primavera del 1963, anche Oswald si trasferì dal Texas a New Orleans per ragioni ugualmente oscure, lasciando bruscamente la città nel settembre dello stesso anno prima di riapparire a Dallas, dove le indagini ufficiali lo identificarono come assassino di Kennedy, il 22 novembre 1963.

Questa narrazione “empatica” divenne pericolosa e sospetta dopo il 22 novembre 1963, quando la storia avrebbe richiesto o un Oswald mostruoso (il “lupo solitario” comunista) o un Oswald capro espiatorio (il “patsy”), ma mai un Oswald umano, ordinario. Dopo l’assassinio di Kennedy, il nome di Oswald divenne immediatamente un catalizzatore simbolico globale. Tutto ciò che vi era associato fu caricato di un ulteriore strato di significato paranoico. Thornley, che attraverso il Discordianesimo aveva già sviluppato uno stile di scrittura ironico e paradossale, si trovò proiettato in un teatro informativo che non poteva controllare. La sua presenza con Oswald a New Orleans nel 1963, l’anno cruciale, rimase una coincidenza che alimentò la speculazione. Interrogato dalla Commissione Warren, Thornley rese una testimonianza che apparve ambigua:

forse reticente, forse semplicemente confusa. Tuttavia, l'indagine del procuratore distrettuale di New Orleans Jim Garrison (1967-1969) sembra aver danneggiato la sua stabilità psicologica e la sua reputazione pubblica.

Garrison teorizzò che Thornley fosse il famigerato "Secondo Oswald", un sosia fisico usato dalle agenzie d'intelligence per creare false piste incriminanti e confondere i testimoni prima dell'attentato. Garrison usò l'immenso potere del grand jury non soltanto per cercare una verità processuale, ma anche per costruire una narrazione.

Sotto la pressione dell'inchiesta, incalzato dagli investigatori di Garrison e identificato come complice di un "regicidio", Thornley sembra aver subito un crollo psicologico. Cominciò a riscrivere la propria memoria per adattarsi alle accuse o per sfuggirvi attraverso il delirio. Da "amico occasionale", iniziò a "ricordare" di aver partecipato a riunioni cospirative con figure sinistre dell'intelligence, come E. Howard Hunt, che chiamava "Gary Kirstein". Thornley passò dall'essere autore di Operation Mindfuck (il soggetto attivo dello scherzo) all'essere vittima di un Mindfuck reale e terrificante. I suoi scritti successivi articolavano una serie di affermazioni paranoiche: credeva di essere il

risultato di esperimenti di controllo mentale MK-ULTRA, di avere origini naziste e di essere stato programmato. La sua storia mostra come la pressione esterna, combinata con un ambiente informativo saturo di sospetto, possa condurre una persona a riplasmare la propria biografia come un sistema violabile, rimodellando il passato per dare senso al trauma presente, per quanto delirante possa essere tale costruzione di senso.

New Orleans, in questo contesto, svolge un ruolo rilevante. La città non è soltanto uno sfondo geografico, ma un ambiente cognitivo autonomo: un crocevia opaco di politica locale corrotta, intelligence federale, attivismo militante anti-Castro, pratiche locali del voodoo, criminalità organizzata, media sensazionalistici e sistema giudiziario politicizzato. L'indagine Garrison rende questo ambiente ancora più instabile, moltiplicando narrazioni concorrenti sull'assassinio. Qui la distinzione tra testimone, sospetto e narratore diventa porosa. Thornley si muove entro questa porosità, talvolta come osservatore ironico, talvolta come oggetto di esame inquisitorio.

Un aspetto rilevante della biografia pubblica di Thornley riguarda il rapporto tra identità e

rappresentazione visiva. Le controversie su fotografie, somiglianze fisiche e testimonianze oculari mostrano come l'identità possa essere trattata come una superficie manipolabile. Quando la difesa legale di Thornley, cercando di scagionarlo dall'accusa di essere il "Secondo Oswald", riconosce la possibilità tecnica che le immagini possano essere ritoccate o che le somiglianze possano essere costruite, non introduce soltanto un argomento processuale a suo favore; introduce un elemento di destabilizzazione cognitiva nel discorso pubblico. Se l'immagine fotografica non è più prova della realtà, ma una potenziale costruzione artificiale, allora l'identità stessa diventa negoziabile. Ciò segna un passaggio rilevante nella percezione pubblica del caso JFK.

Thornley partecipa a questo processo in modo ambivalente e tragico. Da un lato, cerca protezione e legittimità attraverso canali istituzionali e legali, comprese organizzazioni per i diritti civili (come discusso nei capitoli successivi). Dall'altro, continua a produrre scritti e dichiarazioni che mantengono un tono ironico, provocatorio e discordiano. Questa oscillazione costante tra la richiesta di serietà ("Sono innocente, aiutatemi") e la persistenza della parodia

(“tutto è un gioco; nulla è vero”) genera una dissonanza cognitiva che alimenta il sospetto nei suoi confronti. Pubblico e investigatori, incapaci di stabilire se Thornley stia “scherzando” o “confessando” in codice, tendono a riempire il vuoto interpretativo con le peggiori congetture possibili.

Da una prospettiva cognitiva, Thornley diventa, suo malgrado, un’incarnazione vivente del fnord: una figura umana che segnala costantemente la possibilità di manipolazione e segretezza, senza mai permettere che la fonte o la natura di tale manipolazione siano identificate. La sua biografia non offre una narrazione lineare o coerente, ma una serie di frammenti contraddittori che resistono alla sintesi razionale. In questo senso, Thornley incarna la logica discordiana nel mondo reale, mostrando come un dispositivo nato dal gioco intellettuale possa produrre effetti devastanti quando entra in contatto con istituzioni rigide che esigono chiarezza e linearità pur spesso non riuscendo a fornirle.

L’indagine Garrison, con le sue ambizioni politiche e le sue pressioni mediatiche, amplifica ulteriormente questa dinamica di “lawfare cognitivo”. Ogni testimone diventa un nodo narrativo; ogni incoerenza della

memoria viene interpretata come prova di occultamento malevolo. In un clima simile, la distinzione tra errore umano, menzogna intenzionale e parodia perde rilevanza pratica. Ciò che conta è la capacità di un elemento di generare nuove piste, nuovi sospetti e nuove versioni che mantengano viva l'attenzione e il conflitto. Thornley, con la sua scrittura prolifica e il suo passato ambiguo, offre materiale ideale per questo tipo di proliferazione narrativa.

Qui la biografia operativa si separa dalla biografia tradizionale. Lo scopo non è stabilire una verità definitiva su ciò che Thornley fece minuto per minuto nel 1963 (forse un compito impossibile), ma comprendere come la sua figura venga usata, reinterpretata, scritta e trasformata da attori diversi. Giornalisti, avvocati, investigatori, teorici della cospirazione e polemisti contribuiscono tutti a costruire un Thornley pubblico che non coincide mai del tutto con l'individuo privato reale. Questo scarto tra persona e personaggio è uno degli spazi privilegiati della guerra cognitiva: è lì che la manipolazione attecchisce.

Il riferimento a Surkov consente di interpretare questa dinamica in modo più ampio. La proliferazione di versioni su Thornley (agente CIA, nazista, vittima,

folle, profeta) non mira a stabilire una verità alternativa stabile; mira piuttosto a rendere instabile ogni possibile verità. Thornley diventa un esempio di come il caos narrativo possa essere gestito non eliminandolo, ma lasciandolo proliferare fino a saturare lo spazio. Il soggetto al centro del caos perde gradualmente la capacità di intervenire in modo risolutivo sulla propria rappresentazione. Ogni tentativo di Thornley di chiarire rischia di essere visto come ulteriore depistaggio o come un'altra mossa nel “gioco”.

La biografia di Kerry Thornley offre dunque una lente privilegiata per comprendere il funzionamento concreto dei dispositivi di guerra cognitiva. Mostra come l'ambiguità, una volta uscita dal campo del gioco intellettuale, possa produrre conseguenze reali, danneggiando vite individuali e avvelenando la memoria collettiva. Thornley non è l'architetto di questo processo, ma la sua vittima sacrificale e il suo luogo di manifestazione più visibile. La sua tragedia personale dimostra che le idee hanno conseguenze, e che idee progettate per destabilizzare la realtà possono finire per destabilizzare coloro che le hanno concepite.

**ESPOSTO! LA STRANA COSPIRAZIONE
IL TUO GOVERNO NON AMMETTERÀ!**

Il diritto come campo di battaglia cognitivo

I giudici applicano le leggi. Il potere ne scrive il significato.

La legge non è mai neutrale. È un insieme di norme, principi e procedimenti. Ma le battaglie cognitive su cosa significano davvero, chi la interpreta e a chi è rivolta si combattono in tribunale.

La Commissione Warren ha esaminato le accuse che l'assassino del Presidente Kennedy sia stato il risultato di un complotto: assassini multipli, scandali, coperture governative. La conclusione della Commissione è diventata la narrazione ufficiale. Le testimonianze contraddittorie sono state ignorate. La verità, ma incerta, è stata sigillata da un rapporto.

Le indagini della Commissione Warren sono l'esempio classico di come la verità legale e la verità storica differiscano. Le conclusioni—una cospirazione non fu provata—semplificano. La narrazione nazionale, rafforzata dall'autorità, è progettata per vincere.

Jim Garrison rifiutò di accettare quella narrazione. Da procuratore distrettuale di New Orleans, usò gli strumenti legali del suo incarico per sfidarla, indagando dove altri vedevano solo storie insufficienti e prove non allineate.



Jim Garrison sfida le conclusioni della Commissione Warren. New Orleans, 1967.

LA NARRAZIONE DELLA COMMISSIONE WARREN

- Lupo solitario
- Nessuna cospirazione
- Ambito limitato
- Testimoni selezionati
- Perdite controllate
- Rapporto finale = chiusura nazionale

**UNA VERDETTO
PUÒ CHIUDERE
UN CASO. MA PUÒ
ANCHE CHIUDERE
LE MENTI.**

**“ Il diritto
funziona come
infrastruttura
cognitiva di una
società.”**

—Harvard Cellin

VERITÀ LEGALE vs. VERITÀ STORICA

VERITÀ LEGALE

- Determinata in tribunale
- Basata su regole di prova
- Richiede prova "oltre ogni ragionevole dubbio"
- Può escludere procedure, testimonianze e politica
- Finale e vincolante

VERITÀ STORICA

- Progredisce nel tempo
- Basata su evidenze e contesto
- Consente revisioni e nuove scoperte
- Non limitata da vincoli procedurali
- Sempre provvisoria, sempre in espansione

GARRISON: "C'ERA UNA COSPIRAZIONE"

Atto d'accusa della Grande Giuria

Il Procuratore Distrettuale Jim Garrison accusò Anthony J. DeCarlo e altri di violazioni dei diritti civili e complotto nell'assassinio del Presidente Kennedy.

—Marzo 1969

L'AULA NON È SOLO UN LUOGO DI DIRITTO—

LEGGE—È UN LUOGO DI STORIA.

I TESTIMONI SONO FILTRATI

Chi parla, come e cosa dicono sono scelti per modellare ciò che il pubblico può pensare.

LE PROVE SONO CURATE

Ciò che viene presentato in tribunale è solo ciò che si decide possa essere visto.



I VERDETTI DIVENTANO MEMORIA

La narrazione legale odierna diventa la ricordata domani. A meno che non venga messa in discussione.



Le forze invisibili alimentano le ansie, conservano il controllo e ti spingono a guardare nella direzione sbagliata mentre il gioco è già in corso.

PRIMO COLPO: DEFINIRE LA PAROLA.

Un termine qui. Un simbolo lì. Una storia ripetuta abbastanza spesso. Poi l'impianto si radica.

ZUCCHERINA, POI SPIEGA. FALSO COME UN FNORD.



Il diritto è spesso inteso, tanto nel senso comune quanto in alcune correnti della teoria politica liberale, come un sistema di regole progettato per risolvere conflitti e limitare l'arbitrio del potere. In questa visione idealizzata, il processo giudiziario appare come una procedura razionale e imparziale per accertare i fatti, attribuire responsabilità e ripristinare un ordine violato. Pur contenendo elementi normativi essenziali, questa rappresentazione è largamente insufficiente quando osserviamo il diritto nel suo ruolo sistemico entro società caratterizzate da ampia copertura mediatica e intenso conflitto informativo. In tali condizioni, il diritto non è soltanto un sistema di norme; è anche un

dispositivo per produrre realtà pubblica, una sorta di macchina ontologica.

Parlare di “campo di battaglia cognitivo” significa riconoscere che il processo non produce soltanto una decisione giuridica (una sentenza, un verdetto o altro esito legale), ma genera anche narrazioni, credenze, sospetti e aspettative che si diffondono ben oltre l’aula, permeando la società. In molti casi, l’esito cognitivo del procedimento — ciò che il pubblico crede sia accaduto, chi ritiene colpevole e quale versione percepisce come plausibile — è strategicamente più rilevante dell’esito propriamente giuridico. Il diritto, in questo senso, funziona come una potente macchina di legittimazione e delegittimazione: conferisce forma, peso e solennità a certe versioni dei fatti, mentre ne marginalizza altre rendendole “inammissibili”, “non provate” o “irrilevanti”.

Il concetto di lawfare, coniato originariamente per descrivere l’uso strumentale del diritto come arma nei conflitti militari, deve qui essere ampliato. Non riguarda soltanto l’uso del diritto per colpire un nemico, ma anche l’impiego dell’arena giudiziaria per disorientare l’osservatore. Lo scopo non è semplicemente “vincere in tribunale”, ma vincere nel

dominio della percezione. A New Orleans, durante l'indagine Garrison, questo meccanismo divenne evidente. Il campo giuridico non era separato dal mondo dello spionaggio e della politica clandestina; ne era un'estensione operativa. Figure come Guy Banister — ex agente dell'FBI, investigatore privato e nodo importante della rete anti-Castro — operavano in uffici nei quali la distinzione tra attività legale, investigazione privata e operazione coperta era puramente nominale.

In questo contesto, gli avvocati abilitati alla trattazione di informazioni classificate (“cleared attorneys”) agirono come filtri di contenimento dell'ambiente cognitivo. Il loro ruolo non era soltanto difendere il cliente dall'accusa, ma anche gestire il flusso informativo in modo che le deposizioni non compromettessero operazioni in corso o rivelassero strutture istituzionali nascoste. Qui il diritto funziona come filtro di bonifica procedurale: trasforma il caos ambiguo e illegale delle operazioni d'intelligence in una narrazione procedurale pulita, accettabile e burocratica. Oppure, come nel caso specifico della strategia di Jim Garrison, fa l'opposto: amplifica il caos, introduce elementi di surrealismo giuridico e costringe

il sistema mediatico a discutere ipotesi che altrimenti sarebbero rimaste confinate alla letteratura fantastica.

Il "teatro della prova" diventa così lo spazio in cui si mette in scena la crisi della verità. In questo teatro, la procedura non serve a chiudere il discorso dimostrando come le cose siano accadute, ma ad aprirlo indefinitamente. Ogni documento prodotto, ogni testimone chiamato e ogni istanza depositata diventa pretesto per una nuova narrazione. Il processo a Clay Shaw, insieme alle indagini collaterali su figure come Kerry Thornley, mostra come l'aula giudiziaria possa essere trasformata in una cassa di risonanza della destabilizzazione. Il procedimento penale, con i suoi ritmi, le sue pause e le sue regole arcane, fornisce la drammaturgia ideale per mantenere il pubblico in uno stato di sospensione e attesa: condizioni necessarie all'innesto del dubbio sistemico.

Tra tutti gli strumenti usati nella guerra cognitiva, l'immagine occupa una posizione particolarmente importante. Gode di una credibilità immediata, viscerale, spesso superiore a quella del testo scritto o dell'argomento logico. La fotografia, in particolare, è stata a lungo percepita attraverso il noema che Barthes le attribuiva: l'"è-stato". Proprio per questa aura di

oggettività tecnica, l'immagine diventa il vettore ideale per una manipolazione cognitiva più profonda. Quando la fiducia nell'immagine si incrina, l'effetto destabilizzante si diffonde rapidamente, colpendo il regime stesso della prova empirica.

Nel vortice del caso Thornley, la questione fotografica emerge come snodo importante. La controversia sulla somiglianza fisica tra Kerry Thornley e Lee Harvey Oswald — somiglianza che Garrison voleva sfruttare per sostenere la tesi del “doppio” o dell'impostore — trasformò la fotografia da strumento di identificazione in generatore di ambiguità. In questo momento cruciale entra in scena l'avvocato Arnold Levine.

Levine non era un difensore d'ufficio qualunque; era un noto penalista di Tampa, conosciuto per aggressività, abilità oratoria e una filosofia professionale prossima al nichilismo tattico. Una successiva memoria commemorativa di Steve Hanlon lo descrive in termini direttamente rilevanti per la logica della difesa mediante destabilizzazione: “Potendo scegliere tra ordine e caos, avrebbe invariabilmente scelto il caos ogni volta”. L'osservazione va trattata come ricordo testimoniale postumo più che come fonte giuridica coeva, ma coglie una postura forense visibile nel

contesto Thornley. Levine capì che, per difendere Thornley da accuse fondate su somiglianze nebulose e teorie cospirative, non bastava negare i fatti; bisognava minare le premesse dell'identificazione visiva.

Levine mise in atto in aula una tattica di contro-guerriglia ontologica. Di fronte a fotografie che potevano collegare il suo cliente a Oswald o a situazioni compromettenti, Levine non si limitò a dire: "Quello non è il mio cliente". Scelse invece un approccio più radicale: contestò l'affidabilità tecnica del mezzo fotografico stesso. Sia sulla stampa sia nei procedimenti legali, riconobbe e argomentò la possibilità tecnica della manipolazione fotografica, del ritocco e della sovrimpressione.

Da una prospettiva strettamente giuridica, tale ammissione era una strategia difensiva ordinaria per indebolire la prova introducendo il "ragionevole dubbio". Tuttavia, da un punto di vista cognitivo e culturale, l'effetto fu profondo. L'ammissione di Levine non si limitò a una singola foto sgranata; mise in questione l'intera categoria della prova visiva. Se una fotografia può essere ritoccata senza essere scoperta, allora nessuna fotografia è definitivamente affidabile. L'eccezione tecnica diventa regola epistemologica.

In questo “teatro della prova”, Levine e l'accusa si impegnarono in una rappresentazione rischiosa. La “verità” processuale si spostò dalla ricostruzione fattuale alla scena retorica. Strategicamente, la difesa di Levine contribuì a un'atmosfera generale di incertezza: se le foto possono essere falsificate, se le somiglianze possono essere create artificialmente, allora nulla può essere provato. I lettori dei resoconti processuali furono condizionati, forse inconsciamente, a dubitare dei propri occhi. La difesa tecnica divenne il veicolo di un nichilismo epistemologico, anticipando di decenni le sfide contemporanee poste dai deepfake e dalla sintesi digitale delle immagini. Levine mostrò che non serve una tecnologia avanzata per destabilizzare la realtà; basta una retorica capace di gettare dubbio sulla natura della rappresentazione.

Se Arnold Levine esemplificò l'uso tattico del caos, Reber Boulton rappresenta una forma più sottile e paradossale di guerra cognitiva: usare autorità morale e legittimità istituzionale come scudo. Nel paesaggio del conflitto informativo, poche istituzioni possiedono una forza simbolica e un capitale morale pari a quelli delle organizzazioni per i diritti civili, come l'American Civil Liberties Union (ACLU). La loro autorità,

costruita in decenni di lotta contro segregazione, censura e abuso di potere, conferisce loro un'aura di intoccabilità.

Quando Kerry Thornley, sopraffatto dalla pressione dell'inchiesta Garrison e timoroso di essere incastrato, si rivolge a Reber Boulton, non cerca soltanto un avvocato competente; cerca di riabilitare la propria immagine. Boulton non era un legale qualunque: era associato all'ACLU, profondamente coinvolto nel movimento per i diritti civili nel Sud e difensore di attivisti contro la guerra e membri della controcultura. Collaborava con il giornale underground *The Great Speckled Bird* di Atlanta. La sua reputazione era sinonimo di idealismo, resistenza all'oppressione governativa e integrità costituzionale.

Il coinvolgimento di Boulton nel caso sposta immediatamente la cornice interpretativa. La narrazione non è più quella di un "sospetto cospiratore" interrogato da un procuratore distrettuale; diventa la storia di un "cittadino perseguitato" i cui diritti costituzionali sono minacciati dall'abuso di potere. La decisione di cercare un avvocato dell'ACLU segnala al pubblico e ai media che la vera questione non è

l’assassinio di Kennedy, ma la libertà di parola e di associazione.

Cognitivamente, è un riposizionamento di notevole efficacia. L’ACLU, come istituzione, rappresenta neutralità procedurale: difende diritti, non azioni. Tuttavia, in un ambiente polarizzato, questa neutralità viene percepita come protezione sostanziale. Se l’ACLU difende Thornley, l’inferenza automatica è che Thornley sia una vittima. Lo “scudo dei diritti civili” funziona come dispositivo di occultamento in piena vista: protegge il soggetto non nascondendolo, ma avvolgendolo in una bandiera di virtù civica, rendendo difficile — se non politicamente costoso — attaccarlo.

Ma vi è un livello più profondo e più inquietante. La presenza di un avvocato “puro” e idealista come Boulton è funzionale anche all’interno di un’ipotesi che coinvolga operazioni d’intelligence. Se si prende in considerazione l’ipotesi, qui esplicitamente speculativa, che Thornley fosse stato un asset operativo, consapevole o meno, di qualche agenzia, un avvocato per i diritti civili avrebbe offerto una forma di copertura particolarmente efficace. Un avvocato corrotto o esplicitamente legato all’apparato sarebbe stato vulnerabile e sospetto. Un avvocato come Boulton, fermamente convinto

dell'innocenza del proprio cliente e della sacralità del Primo Emendamento, è inattaccabile. La sua sincerità diventa l'arma più efficace per la difesa del segreto. Boulton agisce, forse inconsapevolmente, come garante morale di un soggetto che opera nel cuore dell'ambiguità. Questo paradosso — l'infrastruttura dei diritti civili usata per schermare figure ambigue o di area grigia — è una delle lezioni più sofisticate che emergono dallo studio di questo caso.

Se Levine e Boulton operarono sulla scena pubblica (il teatro probatorio), esisteva anche un livello sotterraneo di gestione legale nel quale le regole erano diverse. Qui non siamo più nel campo delle ipotesi interpretative, ma in quello della documentazione storica.

Le ricerche d'archivio e i documenti CIA declassificati confermano l'esistenza, all'epoca, di reti di avvocati dotati di autorizzazione di sicurezza. Questi professionisti non erano semplici consulenti esterni; erano parte integrante di un meccanismo che collegava lo Stato di sicurezza nazionale e la società civile. Il loro ruolo era duplice: fornire assistenza legale ad asset dell'agenzia in difficoltà con il diritto ordinario e garantire che i procedimenti giudiziari non rivelassero informazioni classificate.

Un elemento documentario concreto nella rete istituzionale che circondava New Orleans è Lloyd J. Cobb. Non era una figura periferica: nel febbraio 1969, sotto giuramento, Cobb si descrisse come avvocato e dichiarò di essere divenuto presidente dell'International Trade Mart nel marzo 1962, mentre Clay Shaw — legato al Trade Mart dal 1946 — ne era il direttore generale.

Entro quel perimetro organizzativo, Cobb era dunque, in senso formale, il superiore di Shaw; Shaw era il principale sospetto dell'indagine Garrison. Il collegamento con il versante dell'intelligence può ora essere precisato. Un memorandum CIA rilasciato negli archivi NARA sull'assassinio JFK identifica Lloyd J. Cobb, nato a New Orleans il 19 luglio 1904, come socio senior dello studio legale Cobb and Wright. Il memorandum afferma che a Cobb fu concessa una Provisional Security Approval il 19 giugno 1967, "per consentire contatto e valutazione di COBB in connessione con il suo impiego in un Cleared Attorneys' Panel per l'Office of General Counsel". Registra inoltre che a Cobb era stata concessa una Covert Security Clearance il 3 ottobre 1953, "per impiego in un panel di avvocati privati per l'OGC". Cobb va

quindi trattato non soltanto come una figura del Trade Mart strutturalmente rilevante, ma come un avvocato di New Orleans il cui profilo intersecava direttamente i canali legali e di sicurezza della CIA. Ciò non fa di Cobb un operatore coperto, né stabilisce di per sé un coinvolgimento operativo nell'affare Garrison. Rafforza però materialmente il punto istituzionale: il perimetro Trade Mart/Shaw, la pratica legale d'élite e le procedure di autorizzazione dell'OGC si sovrapponevano nello stesso spazio civico.

La funzione di tali intermediari legali, dove documentata, era il contenimento. Nelle loro mani, il diritto diventava uno strumento di gestione del danno. Potevano invocare privilegi, consigliare strategie di silenzio e coordinare le difese di testimoni diversi per prevenire contraddizioni su punti vitali per la sicurezza nazionale, il tutto sotto la protezione del segreto professionale che li schermava da indagini esterne. Questa infrastruttura legale coperta agiva come un “generatore di realtà legale” parallelo: mentre il tribunale pubblico dibatteva prove fotografiche e diritti civili, il canale confidenziale gestiva le linee di frattura più sensibili.

In sintesi, l'ecosistema legale di New Orleans durante l'affare Garrison era stratificato in tre livelli funzionali della guerra cognitiva:

1. Il livello del Caos tattico (rappresentato da Arnold Levine), che usava il processo per minare la certezza della prova visiva e confondere l'opinione pubblica.
2. Il livello dello Scudo morale (rappresentato da Reber Boulton e dall'ACLU), che usava la retorica dei diritti per proteggere individui esposti e delegittimare l'accusa come persecuzione politica.
3. Il livello del Controllo strategico (rappresentato dalla più ampia infrastruttura degli avvocati autorizzati e documentabile attraverso il collegamento di Lloyd J. Cobb con i panel di avvocati dell'OGC e con le procedure di sicurezza della CIA), che operava attraverso segreto legale, privilegio avvocato-cliente, procedure di autorizzazione di sicurezza e contenimento procedurale.

Questi tre livelli, interagendo tra loro, trasformarono un'indagine giudiziaria in un labirinto di specchi dal quale la verità storica faticò a emergere intatta.

IL BUFFONE E LA COSPIRAZIONE

Come giocosità, depistaggi e coincidenze diventano armi.

ERA SOLO
UNO SCHERZO.
O LO ERA?



CASO DI STUDIO:

OPERAZIONE LOOKING GLASS

- False tracce lasciate online
- Identità fittizie usate per confondere
- Documenti manipolati
- Pubblico tenuto occupato con analisi errate

**RISULTATO: NESSUNO
SA COS'È REALE.**



Quando il burlone
distoglie la storia,
la verità finisce
in fondo alla pila.

COINCIDENZE
O IL PIANO
PERFETTO?



Luguo sbagliato.
Momento giusto.
Perfetto diversivo.

DOSSIER DI
DISINFORMAZIONE
MANEGGIARE CON CAUTELA

RUMOR



Pianta un seme.
Lascialo crescere.
Guarda cosa diventa.

MISDIRECTION



Dove guardi tu,
lì non è la verità.
Guarda altrove.

PATTERN HUNGER



Vogliamo significato.
Così vediamo fili ovunque.
La verità ama l'illusione.

“ Il trick più grande
non è nascondere la verità –
è convincerti che il mondo
è vero in ogni sua bugia. ”
— Underground Maxime

SEGNALI D'ALLARME

- × Troppo perfetto per essere vero
- × Tutti ripetono la stessa storia
- × Ipotesi basate su indizi deboli
- × Emozioni al posto dei fatti
- × “Qualcuno” ha già deciso tutto
- × Domande scomode ignorate

METTI IN DISCUSSIONE LA STORIA. ★ SEGUI I FILI. ★ DIFENDI LA REALTÀ.

Un’analisi dei vettori attraverso cui si manifesta la guerra cognitiva non può essere separata dalle forme narrative che, intenzionalmente o meno, accumulano incertezza strutturale entro una cultura. In questo registro, *The Prankster and the Conspiracy: The Story of Kerry Thornley and How He Met Oswald and Inspired the Counterculture* (2003) di Adam Gorightly conta meno come biografia eccentrica che come artefatto cognitivo: un testo che modella il modo in cui la plausibilità postfattuale viene prodotta, fatta circolare e isolata dalla falsificazione conclusiva. Autodefinita come opera di uno “storico eccentrico”, essa occupa una soglia calcolata tra citazione archivistica — sufficiente a conferire un’aura di autorità — e congettura senza freni, sufficiente a mantenere in movimento il gioco interpretativo. Il risultato è un meccanismo prosastico in cui la verosimiglianza prende il posto della verità, e l’adiacenza tematica viene silenziosamente promossa a nesso causale.

Il valore euristico di *The Prankster and the Conspiracy* risiede nella sua arte della plausibilità. Gorightly non si limita a presentare fatti; li dispone in un reticolo di suggestioni che mantiene il lettore in una sospensione epistemica prolungata, facendolo navigare in una

densità di coincidenze che sembra troppo organizzata per essere accidentale.

Il caso più rilevante, e l'esempio più chiaro di un fnord impiantato nella memoria collettiva, è il trattamento del presunto collegamento tra Kerry Thornley ed E. Howard Hunt, poi divenuto noto per il Watergate. In frammenti memorialistici scritti dopo il crollo di Thornley, Thornley insiste di aver incontrato Hunt a New Orleans tra il 1961 e il 1963, sotto l'alias “Gary Kirstein”, descrivendolo come un ideologo ossessionato dal nazismo che sosteneva la necessità di eliminare John F. Kennedy. In quel racconto, “Kirstein” funziona come handler o istigatore, plasmando Thornley e forse Lee



Harvey Oswald all'interno di un complotto più vasto. Il metodo di Gorightly è qui retoricamente disciplinato. Raramente afferma apertamente che Hunt fosse "Kirstein" — prudenza che limita l'esposizione legale e storiografica — e tuttavia inquadra ripetutamente l'identificazione come "troppo significativa per essere liquidata", accumulando indizi circostanziali (somiglianza fisica, cronologia, consonanza ideologica) finché essi si coagulano, per molti lettori, in certezza affettiva. Una revisione più severa del dossier produce un quadro più indeterminato. Hunt fu indiscutibilmente un ufficiale della CIA e uno scrittore prolifico, ma la rivendicazione della sua presenza a Dallas o New Orleans nelle date specifiche invocate da Thornley è rimasta controversa ed è stata negata o rimasta priva di riscontro da inchieste ufficiali, comprese la Commissione Rockefeller e la House Select Committee on Assassinations. La familiare iconografia cospirativa dei "Three Tramps", spesso sovrapposta a immagini di Hunt e Frank Sturgis, illustra il punto: lo statuto probatorio può essere debole, ma l'effetto cognitivo persiste. Nell'economia narrativa di Gorightly, l'accertamento fattuale è secondario rispetto all'impianto riuscito del sospetto.

Più in generale, *The Prankster and the Conspiracy* funziona come strumento di addestramento al riconoscimento di schemi in condizioni di rumore. Lega materiali eterogenei — MK-ULTRA, Oswald, la genesi dei Principia Discordia e l'ecologia della controcultura hippie — in un'unica trama d'interdipendenze, dove la connessione è sempre privilegiata rispetto alla coincidenza. Il libro non risolve il mistero; lo allestisce, in senso museale, preservando l'ambiguità come reperto.

La sua salvaguardia più efficace è l'epistemologia del trickster: se un'affermazione suona assurda, può essere liquidata come umorismo discordiano; se lo stesso umorismo appare poi profetico, può essere riletto come fuga di informazione o rivelazione. Questa elasticità interpretativa è un tratto distintivo della guerra cognitiva contemporanea, nella quale il confine tra PSYOP e trolling — tra minaccia e performance — viene mantenuto deliberatamente poroso per logorare la verifica critica e inibire il giudizio.

Per questa ragione, il libro di Gorightly non è soltanto “su” Thornley; replica e amplifica la destabilizzazione che descrive, reclutando il lettore in una Operation Mindfuck di secondo grado in cui la verifica diventa

meno importante dell'inerzia narrativa. Mescolando documenti declassificati, materiali effimeri della cultura underground, testimonianze orali di affidabilità diseguale e sintesi speculative, costruisce un immaginario autosufficiente la cui coerenza interna può sopravvivere alla confutazione esterna. Il suo valore per questo studio è dunque diagnostico: non come chiave della morte di Kennedy, ma come caso di studio nella formazione della sensibilità cospirativa moderna — il vantaggio selettivo della storia più intricata rispetto a quella più banale.

QAnon mostra la stessa struttura su scala di piattaforma. *Operation Mindfuck: QAnon and the Cult of Donald Trump* (2022) di Robert Guffey legge il movimento come ricombinazione di mitologia pulp, logica degli Alternate Reality Game (ARG), sabotaggio politico dell'era Nixon e politica del buffone discordiano. La sua funzione non era anzitutto provare una tesi, ma mantenere gli aderenti impegnati nella decodifica. *Pastels and Pedophiles: Inside the Mind of QAnon* (2021) di Mia Bloom e Sophia Moskalenko conferma il lato sociale e affettivo di quel meccanismo: la cospirazione diventa una comunità, un dramma morale e una routine cognitiva. Il Q drop — cioè un post

criptico attribuito a Q — è un fnord digitalizzato: un segnale minimo con bassa densità probatoria e alta carica pragmatica.

LA CONTRO-CULTURA COME AMBIENTE OPERATIVO

Come bohemien, sperimentazione mediatica e sovversione diventano terreno fertile.

**RADIO
PIRATA**

LIBERTÀ SULLE ONDE

**IL COMUNE
NON CONSUMA**

IMMAGINA
ALTRI
SISTEMI



TRASMETTI.
DALLA TUA
PARTE DEL
MONDO.

**STAMPA
SOTTERRANEA**

NON CHIEDERE IL PERMESSO

**ZINE
NON È
UNA RIVISTA**



REGISTRA.
COPIA.
PASSALA.

CITTÀ APERTA

**INFORMAZIONE
AUTONOMA**

CONOSCENZA
È POTERE

IL MEZZO
È IL MESSAGGIO.



NON HAI NULLA
DA
PERDERE
TRANNE LE CATENE

“

La contro-cultura non è mai stata solo qualcosa che fai. È un modo in cui il potere ti ignora ed è per questo che funziona.

”

— Stewart Brand

CASO DI STUDIO: RADIO LIBERA BERLINO



RADIO
LIBERA
100.6M

Nata nelle città divise, Radio Libera Berlino usava onde aperte e studi improvvisati per aggirare la censura. Musica proibita, voci ribelli, informazione vera. Frequenze libere, persone libere: questa è la radio che rompe il silenzio.

QUANDO ESISTE UNA VERITÀ ALTERNATIVA, IL CONTROLLO PERDE POTERE.

STRUMENTI DEL CAMBIAMENTO

- ★ Immaginazione
- ★ Comunicazione
- ★ Comunità
- ★ Resistenza
- ★ Creatività
- ★ Solidarietà

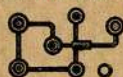
NON È TEORIA.
È PRATICA.

IL RUMORE COME HABITAT



Il rumore è lo scudo. La piccola distorsione del sistema. Gli amplificatori sono forti alleati.

CIRCUITI ALTERNATIVI



Costruisci le reti parallele. Scambia saperi. Crea realtà diverse.

SEGNALI DAL MARGINE



Dove lo sguardo cade meno, emergono le idee più forti. Nutrile. Diffondi.

LA CULTURA DIVENTA INFRASTRUTTURA



I simboli, le pratiche, le parole: sono binari su cui viaggiano i cambiamenti reali.

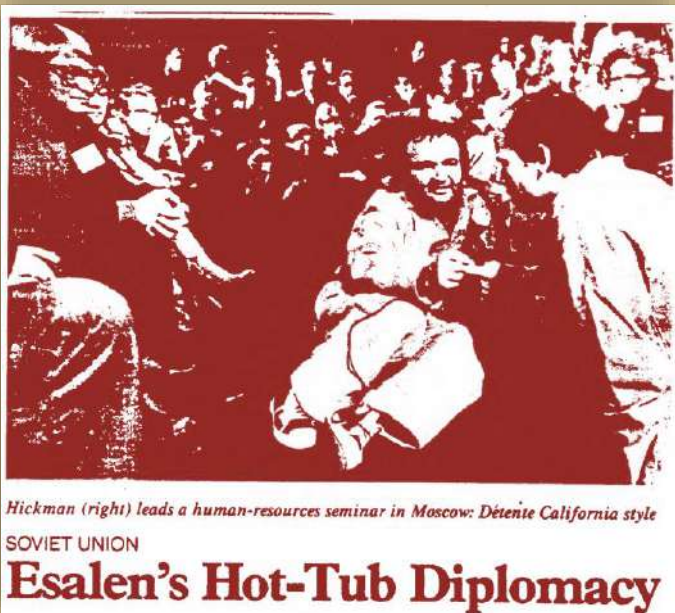


Passare da un testo individuale al suo ambiente circostante fa emergere una tesi importante per questa genealogia: la controcultura degli anni Sessanta e Settanta non fu soltanto un progetto politico liberatorio, ma anche un ambiente operativo: uno spazio aperto, scarsamente regolato, nel quale tecniche di sorveglianza, infiltrazione e disturbo psicologico potevano essere testate, osservate e affinate. La documentazione disponibile suggerisce che la controcultura non fu mai un santuario isolato; fu un campo poroso, caratterizzato da fluidità identitaria, apertura all'irrazionale e reti decentrate: precisamente i tratti che la rendevano vulnerabile alla penetrazione e, talvolta, utile come laboratorio di controllo sociale.

La prova più esplicita di questa interpenetrazione appare nei programmi declassificati di intelligence e forze dell'ordine, in particolare l'Operation CHAOS della CIA e il COINTELPRO dell'FBI. Non si limitarono alla raccolta passiva. Mirarono deliberatamente alla disgregazione dei gruppi bersaglio attraverso sospetto e conflitto interno. L'Operation CHAOS, avviata durante l'amministrazione Johnson ed espansa sotto Nixon, compilò vasti dossier su cittadini statunitensi e gruppi interni con il pretesto di identificare influenze

straniere. Il COINTELPRO, diretto da J. Edgar Hoover, impiegò un repertorio di “dirty tricks”: corrispondenza falsificata, accuse anonime e la tecnica poi chiamata bad-jacketing (detta anche snitch-jacketing), che funziona seminando la convinzione che un membro leale sia un informatore. L’effetto strategico è epistemico: sostituisce il coordinamento con la paranoia e la fiducia con il tradimento anticipato, un obiettivo strettamente allineato alla logica della guerra cognitiva contemporanea.

Un luogo importante per leggere questa ambivalenza è l’Esalen Institute di Big Sur, uno dei fulcri dello Human Potential Movement. Celebrato come culla della cultura New Age, Esalen si intersecò anche, direttamente e indirettamente, con interessi istituzionali nell’ingegneria della coscienza. Ricercatori come John C. Lilly, noto per il lavoro sulla privazione sensoriale (vasche di isolamento) e per progetti più speculativi, operarono in un paesaggio dove “espansione della coscienza” e manipolazione comportamentale erano difficili da tenere nettamente separate. In quell’ambiente, pratiche come gli encounter groups e i formati terapeutici intensivi divennero simultaneamente strumenti di liberazione e



fonti di dati su come gruppi e stati alterati rimodellano credenza, acquiescenza e identità.

Esalen fu un punto d'incontro tra spiritualità orientale, psicologia umanistica, sperimentazione psichedelica e “hot-tub diplomacy”: cioè una rete di contatti informali tra ambienti americani e sovietici usata come canale non ufficiale durante la Guerra fredda (si veda *Newsweek*, 10 gennaio 1983).

Ciò che rende questa zona di contatto più che metaforica è l'esistenza di tracce documentarie di attenzione istituzionale verso l'“ambiente Esalen”: non come prova di una direzione nascosta, ma come indicazione che questo laboratorio fu osservato, archiviato e talvolta usato come infrastruttura di scambio e sperimentazione. Materiali nelle collezioni CIA declassificate attorno al perimetro STARGATE/CREST suggeriscono che l'ambiente Esalen fosse trattato come piattaforma per testare e diffondere tecniche di modulazione degli stati mentali. I materiali del Monroe Institute, per esempio, fanno riferimento a workshop condotti su invito a Esalen tra il 1973 e il 1975, nei quali procedure audio e protocolli d'induzione furono ripetuti e progressivamente perfezionati, i partecipanti selezionati e i feedback raccolti per modifiche incrementali. Qui l'“espansione della coscienza” acquisì una forma operativa, quasi ingegneristica: non più soltanto esperienza vissuta, ma formato replicabile, addestramento, standardizzazione e misurazione degli effetti, entro un continuum nel quale cura di sé e governo delle soglie percettive restano difficili da separare.

In quell'ambiente, pratiche come gli encounter groups e i formati terapeutici intensivi, inclusi gli Erhard Seminars Training (est) e il Landmark Forum — spesso discussi in relazione all'ambiente culturale poi drammatizzato in Fight Club — divennero simultaneamente strumenti di liberazione e fonti di dati su come gruppi e stati alterati rimodellano credenza, acquiescenza e identità.

Come documenta Fred Turner in *From Counterculture to Cyberculture*, esiste un filo continuo che collega questo laboratorio controculturale all'ascesa della cibernetica nella Bay Area e, più tardi, all'ethos digitale della Silicon Valley. Stewart Brand — muovendosi tra comuni, scene artistiche e istituzioni di ricerca come lo Stanford Research Institute — lanciò nel 1968 il Whole Earth Catalog come "accesso agli strumenti", fondendo sensibilità comunitaria e pensiero sistemico di Norbert Wiener. L'ideologia risultante presentava le tecnologie dell'informazione come intrinsecamente emancipatorie e la società come capace di auto-organizzarsi mediante feedback orizzontale.

Quella sintesi, tuttavia, fornì anche un vocabolario concettuale ai successivi regimi di monitoraggio e modulazione. Una cultura addestrata a trattare i sistemi

come orientabili e il comportamento come ottimizzabile è facilmente compatibile con misurazione e controllo su larga scala.

Le piattaforme social contemporanee, con il targeting psicometrico e i sistemi di raccomandazione ottimizzati per catturare l'attenzione, possono essere lette come la scalatura industriale di dinamiche esplorate inizialmente in contesti terapeutici, comunitari e di prime reti, compreso il WELL (the Whole Earth 'Lectronic Link), che Brand contribuì a catalizzare. La promessa di partecipazione e autenticità diventa, in pratica, un'interfaccia per l'estrazione di dati e valore e per l'influenza.

In questo senso, la controcultura non fu semplicemente sconfitta o cooptata; fu trasposta in un sistema operativo della vita digitale. L'idioma della creatività, dell'orizzontalità e dell'espressione di sé persiste, mentre l'infrastruttura sottostante rende gli utenti leggibili, prevedibili ed economicamente governabili.

Il Discordianesimo, nato nello stesso ambiente, condivide questa intuizione cibernetica: la realtà come costruzione perturbabile mediante iniezione di rumore, e l'attenzione come leva primaria del cambiamento. Tecniche inquadrate come tattiche di guerriglia

ontologica anticipano, in miniatura, i successivi manuali delle culture troll e delle operazioni d’influenza, mostrando come pratiche progettate per “liberare” la cognizione possano essere riutilizzate per fratturarla.

La controcultura merita dunque di essere letta non tanto come alternativa esterna al potere, quanto come una delle arene in cui il potere imparò a parlare il linguaggio del desiderio, dell’autenticità e del caos, rendendo la guerra cognitiva sempre più difficile da distinguere dalla cultura pop.

OMOLOGIA, NON DIREZIONE

Come forme simili emergono senza ordini, comandi o controllo centrale.

SISTEMA A COLONIA DI CORALLI



- Nessun leader
- Nessun piano maestro
- Nessun controllo totale
- Molteplici ordini di energia

CONTROLLO NON CENTRALE



La cooperazione è l'ordine senza un centro di comando.

SIMILARITÀ NON DIREZIONE



Strutture simili in risposta a sfide simili, non a ordini simili.

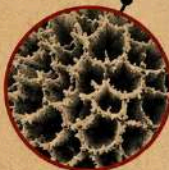
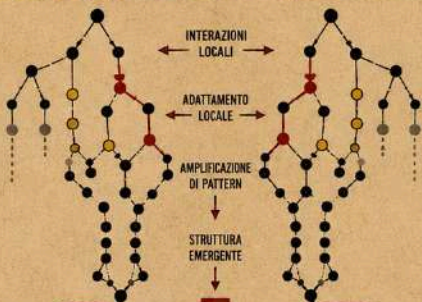
CASO DI STUDIO: ISOLE SABBIOSE



Nessun piano centrale.
Nessun architetto.

Forme simili emergono in luoghi diversi.

STESSI PRINCIPI NATURALI = STRUTTURE EQUIPOTENTI



FUNZIONE EFFICIENTE
SENZA
CONTROLLO CENTRALE



“ La similarità non è prova di comunicazione o comando, ma il risultato di vincoli condivisi, pressioni e ricerca di soluzioni semplici ed efficaci. ”

— H. Celine

SISTEMA B

TERMITE MOUND



- Nessun architetto
- Nessun progetto
- Nessun controllo centrale
- Molteplici ordini di energia.

DISTRIBUZIONE METRICA



Nessun progetto modello imposto.
Solo regole semplici.

FORMA RIPETUTA A DIVERSE SCALE



Stesse leggi naturali.
Stessi vincoli.
Risultati simili ovunque.

COSA RIVELA QUESTO



Regole semplici.



Interazioni locali.



Vincoli reali.



Stesse leggi naturali.

EFFECTO:

Risultati emergono ancora e ancora.
Senza ordini, senza capi, senza centro.

RICONOSCERE L'OMOLOGIA, RESISTERE ALL'ILLUSIONE DI DIREZIONE



Linee strutturali simili non implicano un piano.



Alberi simili non implicano lo stesso controllore.



Macchine simili non implicano lo stesso progettista.



Vortici simili non implicano lo stesso motore.



NESSUN ORDINE. NESSUN CENTRO. SOLO PATTERN.



La fitta rete di connessioni tracciata finora può indurre il lettore a un’inferenza consolatoria ma errata: l’esistenza di un regista occulto onnipotente, un “Illuminati” che avrebbe coreografato il Discordianesimo, la vita postuma di Kennedy e la nascita della cultura di rete come un’unica trama. Il correttivo qui proposto è l’omologia operativa. Mutuato dalla biologia evolutiva e dalla sociologia strutturalista, il termine omologia indica il modo in cui entità distanti possono convergere su forme e tattiche simili non perché l’una comandi l’altra, ma perché entrambe si adattano allo stesso ecosistema informativo.

La convergenza tattica è reale. Operation Mindfuck, con lettere falsificate, disinformazione ludica e culture jamming, è strutturalmente analoga — sul piano del meccanismo — al repertorio del COINTELPRO fatto di corrispondenza anonima, documenti falsificati e bad-jacketing usati contro la New Left e le Black Panthers. Entrambi i repertori manipolano i canali comunicativi per aumentare l’entropia, fratturare la fiducia e disabilitare il coordinamento. Entrambi trattano la realtà sociale come una costruzione fragile sostenuta da narrazioni condivise, quindi vulnerabile a interventi mirati nei nodi della credibilità. Ma inferire

da questa somiglianza che la CIA abbia “creato” il Discordianesimo è un errore di categoria. È più rigoroso vedere sia la pratica discordiana sia la controintelligence statale come espressioni di un clima di Guerra fredda plasmato da paranoia, teoria dell’informazione, cibernetica e crescente convinzione che la psiche sia manipolabile.

Entrambi i campi attingono — consapevolmente o meno — alla stessa matrice cibernetica, nella quale il controllo si esercita meno attraverso coercizione palese che mediante gestione dell’informazione, del feedback e delle premesse decisionali. Il controllo riflessivo sovietico, come sviluppato da Vladimir Lefebvre, formalizza questa logica: indurre l’avversario a scegliere azioni autolesionistiche fornendo input allineati al suo stesso modello del mondo. Come dottrina, esso articola ciò che il Mindfuck discordiano aveva intuito come pratica. In questa luce, Thornley appare meno come vittima di una singola cospirazione lineare che come punto di collasso di pressioni convergenti: vettori legali (l’indagine Garrison), vettori mediatici (tabloid e canali contro-culturali) e vettori psicologici (ideazione paranoide riferita e, dove documentato, uso di droghe),

ciascuno operante con logiche omologhe pur rispondendo a incentivi diversi.



L'omologia riformula la guerra cognitiva come proprietà emergente della modernità avanzata, non come dominio privato di un regista occulto. Le infrastrutture degli avvocati autorizzati che schermavano l'esposizione dell'intelligence a New

Orleans non avevano bisogno di coordinarsi con editori underground o sette satiriche; eppure, insieme, i loro prodotti comunicativi potevano saturare l'ambiente di segnali incompatibili ed erodere la possibilità di attribuzione stabile. Riconoscere l'omologia significa accettare che le tecniche di controllo e disturbo possano diventare ambientali: disponibili a qualsiasi attore — Stato, corporation, collettivo artistico o individuo — dotato di sufficiente competenza semiotica per attivarle. Questo approccio protegge anche dall'attribuire eccessiva intenzione a ciò che spesso è prodotto da inerzia burocratica, logica competitiva dei media o deriva culturale spontanea. Il fatto che una tecnica favorisca il potere non implica che il potere l'abbia inventata; più spesso il potere scala e industrializza innovazioni nate ai margini. L'omologia sposta dunque il fuoco dell'analisi dal "chi" al "come": non chi abbia impartito l'ordine, ma come funzioni la macchina che rende riproducibile l'ordine — o il disordine. In un ambiente cibernetico, ribelli e controllori possono trovarsi a usare gli stessi strumenti e ad abitare la stessa architettura cognitiva. Ammettere questa complicità strutturale è un prerequisito scomodo per qualsiasi

resistenza che non sia soltanto un’immagine speculare di ciò a cui si oppone.

GENEALOGIA OPERATIVA DEL CAOS

Tracciare come il disordine si eredita, si adatta e viene ridispiegato.

PRINCIPI DI TRASMISSIONE



INNESTA IL METODO

Usa tecniche collaudate.



ADATTA IL SEGNALE

Modifica senza farti notare.



RIPETI IL COPIONE

Ogni epoca. Nuovo canale. Stesso effetto.



IL CAOS È UNA LINGUA

Chi lo parla guida gli altri. Nessun caso.

L'ORIGINE

IL BUFFONE PRATICO

Sovverte per gioco.
Maschera l'intento.
Testa i confini.

circa 1900-presente



1ª GENERAZIONE



NARRATORI DI STORIE

Usano l'umorismo e la satira per sovvertire. Rivelano la verità.

circa 1920-1940

2ª GENERAZIONE

AGITATORI

Provocano la reazione. Seminano divisione. Organizzano il caos.

circa 1940-1960



3ª GENERAZIONE



BROADCASTER

Diffondono il messaggio su larga scala via etere.

circa 1960-1970

4ª GENERAZIONE



INGEGNERI

Progettano sistemi. Sfruttano i dati. Guidano il flusso.

circa 1970-1990

5ª GENERAZIONE



OPERATIVI

Personalizzano il messaggio. Agiscono. Restano oscuri.

circa 1990-oggi



SCHERZO

Semi di dubbio. La risata abbassa la difesa del bersaglio.



VOCE

Storie che restano in mente. Causa e coinvolgi.



PANICO

Dividi e confondi. Sovraccarica i canali. Crea reazione.



CONTROLLO

Orienta e guida. L'esito sembra inevitabile.



NOTA D'ARCHIVIO

Questo lignaggio non è semplice. Leggi la mappa. È il caos. Usalo. Credi in nulla.

FILE: 10-CAOS

DOSSIER OCCHI APERTI

OGGETTO:

Analisi di lignaggio

CLASSIFICAZIONE:

Per uso interno

AMBITO:

Società, sistemi, reti

DATA:

Sempre



“Non siamo scelti dal caso o da un incidente. Siamo eredi di modelli.”

— Anonimo ”

CASO DI STUDIO: BERLINO LIBERA

A Berlino la radio trasmette notizie in un contesto diviso. La satira colpisce il controllo statale. Una controcultura mediatica nasce. Le voci alternative resero l'invisibile discutibile. Segnali locali. Impatto globale. Modello replicato ovunque.



Il percorso tracciato attraverso il Discordianesimo, la biografia fratturata di Kerry Thornley, le aule di New Orleans e i laboratori della controcultura californiana conduce non a un verdetto, ma a una mappa: una genealogia operativa del caos. Pratiche nate ai margini — spesso come satira, gioco o provocazione estetica — anticipano e prefigurano le modalità dominanti del conflitto contemporaneo, trasformando il caos da mera entropia in risorsa strategica.

Lo spostamento fondamentale in questa genealogia è l’industrializzazione del fnord. Negli anni Sessanta e Settanta, produrre un fnord — un marcatore di ambiguità destabilizzante, una crepa nella matrice del consenso — era ancora un gesto artigianale: macchine da scrivere, ciclostili, reti postali e lavoro umano diretto, dalle falsificazioni del COINTELPRO alle provocazioni surreali della pagina delle lettere di Playboy orchestrate da Robert Anton Wilson. Nell’età digitale, lo stesso effetto è automatizzato e scalato: botnet, deepfake, sistemi di raccomandazione ottimizzati per il coinvolgimento e operazioni troll coordinate generano un flusso continuo di microtraumi cognitivi che mantengono le popolazioni in uno stato di allerta permanente e stanchezza deliberativa. Il fnord

non è più nascosto tra le righe; è incorporato nell’interfaccia attraverso cui la realtà viene incontrata. Le dottrine oggi raccolte sotto le etichette “guerra ibrida” e “guerra non lineare” — spesso associate alla scrittura strategica russa e a figure come Vladislav Surkov — non mirano principalmente, come faceva la propaganda novecentesca, ad assicurare assenso a un’unica ideologia. Mirano a saturare l’ambiente di contraddizioni così persistenti da rendere instabili le distinzioni fondamentali della vita pubblica: verità e falsità, amico e nemico, segnale e rumore.

Qui il caos funziona come esito previsto. Le operazioni d’influenza online riproducono su scala il bad-jacketing: non è più necessario provare la corruzione, basta far circolare il dubbio con ampiezza tale che la fiducia istituzionale collassi sotto il peso del sospetto.

Visto da questa angolazione, Thornley è un caso prototipico di vittima della guerra cognitiva. La sua discesa nella paranoia, la sua incapacità di distinguere tra gli scherzi di Operation Mindfuck e le pressioni reali esercitate su di lui, e la frammentazione della sua identità in storie reciprocamente incompatibili (nazista, risorsa operativa della CIA, soggetto MK-ULTRA, messia) prefigurano una condizione oggi

distribuita nel pubblico connesso. Thornley visse, in miniatura, ciò che gli utenti digitali sperimentano ora su scala: l'erosione del confine tra finzione e testimonianza, la sensazione di una manipolazione invisibile e la tentazione di fuggire dall'incertezza adottando narrazioni totalizzanti. La nozione di Chapel Perilous di Robert Anton Wilson — una crisi dell'interpretazione in cui le coincidenze sembrano imporre una scelta tra cospirazione, causalità paranormale e proiezione — dà nome a questa impasse psichica. Oggi una Chapel Perilous algoritmica è un ambiente predefinito, in cui la suggestione guidata dai dati fabbrica coincidenze e mercifica l'identità.

La conclusione più ampia è che la realtà sociale è prodotta più che semplicemente data. La materia prima è l'ambiguità e l'indeterminazione inerenti all'esperienza; la macchina comprende istituzioni legali, sistemi mediatici, pratiche d'intelligence e infrastrutture tecnologiche; il risultato è il simulacro instabile incontrato e consumato ogni giorno. Il Discordianesimo, nato come risata cosmica contro l'ordine imposto, rivelò presto gli ingranaggi: l'ordine può mascherare il caos ingegnerizzato, e il caos può essere reso sufficientemente ordinato da governare.

Attraversare la guerra cognitiva del XXI secolo non richiede di individuare una verità finale e consolatoria dietro le apparenze. La disciplina più urgente è riconoscere la fabbrica: identificare i fnord quando emergono e comprendere le logiche operative attraverso cui il significato viene prodotto e fatto circolare. In condizioni simili a quelle analizzate da Guy Debord ne *La Société du spectacle*, occorre un agnosticismo operativo capace di navigare l'informazione senza esserne posseduto, usando gli strumenti di rete senza diventarne strumento. Se il caos è diventato un'arma, la chiarezza critica è l'unica difesa durevole. La traiettoria di Thornley non è dunque una curiosità storica; è un avvertimento anticipatore proveniente da un futuro che è già presente.

Per resistere alla guerra cognitiva del XXI secolo con un grado sufficiente di integrità, la priorità non è dunque scoprire l'identità dei presunti registi occulti della storia, ma sapere distinguere il simbolo dal simulacro.

Il simbolo non è un mero segno: è una soglia che guida oltre se stessa preservando la differenza tra immagine e referente, tra significante e significato. Per questo può sostenere pluralità, stratificazione, persino contraddizione. Nel simbolo, l'ambiguità è generativa:

richiede lavoro interpretativo e presuppone un "territorio" — storico, esperienziale, spirituale — al quale la figura allude e dal quale trae autorità. È il regime delle "mappe" consapevoli della propria parzialità: non negano di essere costruzioni; si dichiarano come tali e, in quella dichiarazione, consentono all'individuo una distanza critica che impedisce alla rappresentazione di sostituire ciò che rappresenta.

Il simulacro è l'inverso: non rinvia; sostituisce. È una copia senza originale, come Disneyland — o, più radicalmente, un circuito in cui l'immagine non rappresenta il reale, ma lo programma e lo mette in scena, fino a rendere irrilevante la stessa domanda sul referente.

Se il "teatro delle ombre" platonico inganna perché scambia le proiezioni per cose, consente ancora di intuire che fuori dalla caverna esistano le cose. Il teatro dei simulacri, al contrario, è una scena senza esterno, dove la scena coincide con la totalità dell'esperienza disponibile e dove l'ombra non nasconde più un oggetto: lo produce, governa l'accesso a esso e ne vende il consumo.

È qui che la guerra cognitiva trova il suo terreno di incubazione: non ha bisogno di persuadere; deve soltanto saturare. Non ha bisogno di fondare; deve soltanto replicare. Non ha bisogno di dimostrare; deve soltanto circolare. Distinguere tra simbolo e simulacro, in breve, significa imparare a riconoscere se ciò che appare davanti a noi chiede interpretazione e responsabilità, oppure pretende soltanto adesione e ripetizione. Soprattutto, significa ricordare che la libertà umana comincia nel punto in cui la mappa cessa di essere confusa con il territorio.

IMPLICAZIONI STRATEGICHE

Resilienza e mitigazione

INIZIA QUI.

La strategia conta non solo mentre si dispiega, ma già nella progettazione, nell'attenzione e nella prova generale.



PRINCIPI OPERATIVI



ANTICIPA

Assumi l'esistenza di avversari e vettori narrativi.



VERIFICA

Controlla le fonti, la catena del contesto e le prove.



DELIBERA

Rallenta il ritmo per ridurre l'impulso e aumentare il giudizio.



PROTEGGI L'INTEGRITÀ

Blocca manipolazioni, pressioni e confusione procedurale.



MANTIENI L'AUTONOMIA

Conserva capacità di scelta, iniziativa e responsabilità.

“ La strategia non è uno schema reattivo. È la protezione dell'ambiente decisionale. ”

— Carl von Clausewitz

DOSSIER: PRESSIONE INIZIALE

RISERVATO

- Provocazioni
- Amplificazione selettiva
- Spettacolarità
- Rumore di fondo
- Impulsi rapidi

RAFFORZA LE BASI

- ✓ Alfabetizzazione mediale
- ✓ Archivi sicuri
- ✓ Protocolli verificabili
- ✓ Istituzioni trasparenti
- ✓ Semafori semantici



INDICATORI OSSERVABILI

- Bruschi spostamenti narrativi
- Sincronizzazione artificiale
- Legittimazione presa in prestito
- Volatilità emotiva
- Opacità della provenienza

LISTA DI ALLERTA

Un piccolo numero di indicatori ben definiti, usati disciplinatamente e nel tempo, vede prima e vede più lontano. Registra. Traccia. Confronta. Proteggi il giudizio.

Queste misure sono discipline difensive della sovranità. In un mondo in cui i confini cognitivi contano, esse proteggono la libertà del giudizio.

STRUMENTI DEL LETTORE



OSSERVA



INTERROGA



ANALIZZA



ORIENTA



LEGGI MOLTO.
PENSA A FONDO.
COLLEGA
I PUNTI.



NON LIMITARTI
A CONSUMARE.

COMBINA. CONNETTI.
CONTRIBUISCI.



★ OSSERVA. INTERROGA. ★ ANALIZZA. ORIENTA. ★ DECIDI. AGISCI. ★

OCCHI APERTI. DOSSIER ATTIVO.



1

PREBUNKING E INOCULAZIONE COGNITIVA

Esporre cittadini e decisori in anticipo alle tattiche manipolative, alle mezze verità, ai trucchi di framing, al collasso del contesto e agli esche emotive per costruire resistenza prima delle crisi.



2

FRIZIONE SEMIOTICA PROGETTATA

Inserire prompt, ritardi, etichette, controlli di provenienza e frizioni interpretative attorno ai contenuti ad alto arousal per ridurre la condivisione impulsiva e proteggere l'attenzione.



3

PROVENIENZA PRIMA DELLO SPETTACOLO

Verificare origine, catena di custodia, metadati, condizioni di cattura e corroborazioni prima di amplificare immagini o affermazioni d'impatto.



4

VIGILANZA AGNOSTICA

Sospendere certezze premature, esaminare i segnali senza arrendersi al giudizio e resistere alle spiegazioni totali.



5

COMUNICAZIONE PUBBLICA ASIMMETRICA

Le istituzioni rispondono in modo rapido, chiaro e proporzionato, senza ripetere più del necessario l'inquadramento dell'avversario.



6

USCITE RIFLESSIVE

Costruire routine per la pausa, la revisione, la correzione e il disimpegno così che le persone possano uscire dal loop manipolativi senza perdita di dignità.



PROMEMORIA TATTICI

- ✓ FERMATI PRIMA DI INOLTARE.
- ✓ TRACCIA PRIMA DI FIDARTI.
- ✓ CONTESTUALIZZA PRIMA DI CORREGGERE.
- ✓ PROCEDURA PRIMA DELLA PUREZZA.
- ✓ ALLARGA IL QUADRO PRIMA DI AGIRE.

L'ATTENZIONE È UN DOMINIO

Proteggi il tuo spazio informativo.



LIVELLI DI EVIDENZA

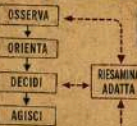
1. CATTURA
2. CONTESTO
3. CORROBORA
4. CERTIFICA
5. CONTESTA



AVVERTENZA

La guerra informativa non ha bisogno di essere condotta per essere efficace. Le basta essere ripetuta.

MAPPA DECISIONALE



Quando sei incerto, restringi l'affermazione, non la verità.



Se la genealogia è operativa, la sua conclusione non può essere puramente diagnostica. La stessa analisi che identifica l'industrializzazione del fnord implica anche un repertorio circoscritto di difese. Nessuna di esse può restaurare un'età perduta del consenso; il loro compito è più modesto e più esigente: aumentare il costo dell'attacco cognitivo, preservare la capacità di giudizio e impedire alle istituzioni di alimentare proprio l'ambiguità che gli operatori ostili sfruttano.

1. Prebunking e inoculazione cognitiva. Cittadini e decisori dovrebbero essere esposti in anticipo ai meccanismi caratteristici della manipolazione: trolling, bad-jacketing, lawfare, riciclaggio e legittimazione dei deepfake, accuse di falsa bandiera e controllo riflessivo. L'esposizione preventiva non elimina l'inganno; aumenta il costo per l'attaccante rendendo riconoscibile il metodo prima che l'attivazione emotiva fissi la cornice.

2. Attrito semiotico progettato. Le piattaforme non dovrebbero essere ottimizzate soltanto per la velocità. Avvisi prima della condivisione, ripubblicazione ritardata, pannelli di contesto, attrito prima dell'inoltro di materiale ad alta attivazione e limiti ai design d'interfaccia manipolativi, compresi i dark

pattern, possono spingere l'utente dalla risposta riflessa alla valutazione. Il punto non è la censura, ma il rallentamento temporale: pochi secondi di latenza imposta possono proteggere la fase di orientamento del ciclo OODA.

3. Tracciabilità prima della spettacolarizzazione. Nel campo della prova visiva, l'onere deve spostarsi dal realismo intuitivo alla catena di custodia verificabile. Provenienza crittografica, watermarking e metadati della Coalition for Content Provenance and Authenticity (C2PA) non sono garanzie assolute; vanno trattati come infrastruttura probatoria, associata a pratica forense e responsabilità istituzionale. Il loro valore consiste nel rendere contestabile la manipolazione prima che la sfera pubblica collassi nella convinzione che tutte le immagini siano ugualmente sospette.

4. Vigilanza agnostica. L'alfabetizzazione mediatica dovrebbe coltivare la vigilanza senza educare alla paranoia. La virtù operativa è la capacità di sospendere il giudizio senza cedere all'apofenia: distinguere il simbolo dal simulacro, la prova dall'inerzia narrativa e l'incertezza dalla prova di cospirazione. Questa

disciplina riconduce l'ambiguità a condizione dell'indagine, anziché a innesco del panico.

5. Comunicazione pubblica asimmetrica. Le istituzioni dovrebbero rifiutare la cornice preferita dall'avversario quando quella cornice è progettata per produrre mimesi polarizzata. Un discorso pubblico efficace restringe il campo a fatti materiali, cronologie, competenze istituzionali e procedure verificabili. Non ripete ogni premessa tossica per negarla; impone un vocabolario capace di ridurre l'entropia.

6. Procedure riflessive di uscita. Le organizzazioni esposte a pressione ibrida hanno bisogno di metodi strutturati per interrompere i propri circuiti chiusi. Un'uscita riflessiva, adattata dalla logica dei giochi di attività organizzativa, costringe un gruppo a mappare le proprie assunzioni prima di decidere. Il suo scopo non è la messa in scena del consenso, ma il recupero della libertà strategica: la capacità di vedere i filtri attraverso cui si viene indotti ad agire.

Queste misure sono difensive, ma sono anche discipline della sovranità cognitiva. In un mondo in cui ai confini territoriali si aggiungono confini cognitivi, una società resta libera solo se può elaborare il disordine senza farsene vettore.

LEGGI DI PIÙ

Una guida sul campo alle fonti, ai segnali e alle tracce più profonde.

INIZIA QUI

Buoni lettori costruiscono chiarezza. Lettori migliori rivelano verità più profonde.



PERCORSI DI LETTURA



TRACCIA 1:

Parti dal Contesto
Mappa la struttura.



TRACCIA 2:

Cerca i Modelli
Scopri le ripetizioni.



TRACCIA 3:

Ascolta i Segnali
Filtra il rumore.



TRACCIA 4:

Segui le Tracce
Inseguì la verità.



**FONTI
NON È VOCE**

segui
le tracce

CAPITOLO SU LA PROTEZIONE DELL'INFORMAZIONE

La verità sopravvive
solo quando le
informazioni sono
protette, condivise
con saggezza e
e preservate contro
chi cerca di
nasconderele.

LETTURA È RICOGNIZIONE.

Informazioni, analisi,
contesto e modelli
celano la verità
ovunque tu guardi.



segui
le note



ogni segnale
ha una fonte



archivia,
non lasciare
tracce



leggi contro
la cornice

CASO DI STUDIO: OPERAZIONE PAPER TRAIL



Una ricerca di carte
classificate ha
rivelato collegamenti
inespetti tra eventi
non correlati.

RISULTATO:

Rivelato un modello.
Portata alla luce la verità.

“
Più leggi, meno
ti serve che ti
venga detto.”

— James Baldwin

STRUMENTI DEL LETTORE



OSSERVA



CONFRONTA



ANALIZZA



ARCHIVIA



NON
CONSUMARE
PASSIVAMENTE.

COMBINA. CONNETTI.
CONTRIBUISCI.



REGOLE DI LETTURA

- ☒ Questiona le fonti.
- ☒ Cerca le premesse.
- ☒ Segui le connessioni.
- ☒ Registra le idee.
- ☒ Trova le lacune.
- ☒ Leggi sempre.

LEGGI LARGHE.
PENSA IN
PROFONDITÀ.
CONNETTI I PUNTI.



OSSERVA. METTI IN DISCUSSIONE. ★ ANALIZZA. ORIENTATI. ★ DECIDI. AGISCI. ★ RIFLETTI. ADATTATI.

Fonti primarie e testi discordiani

Hill, Greg, and Kerry Wendell Thornley. *Principia Discordia*, or, How I Found Goddess and What I Did to Her When I Found Her: The Magnum Opiate of Malaclypse the Younger. 4th ed. San Francisco: Rip Off Press, 1970.

Hill, Greg, and Kerry Wendell Thornley. *Principia Discordia*: The Loompanics "Yellow Cover" Edition (combining the 4th and 5th editions). Port Townsend, WA: Loompanics Unlimited, 1980.

Kanter, Robert, ed. *The Book of the SubGenius*. New York: Simon & Schuster, 1983.

Shea, Robert, and Robert Anton Wilson. *The Illuminatus! Trilogy*. New York: Dell, 1975.

Thornley, Kerry Wendell. *The Principia Discordia* or How the West Was Lost (manuscript/deposit). House Select Committee on Assassinations (HSCA) JFK Collection, 1978.

Wilson, Robert Anton, comp. *Historia Discordia: The Origins of the Discordian Society*. Compiled by Adam Gorightly. New York: RVP Press, 2014.

Wilson, Robert Anton. *Cosmic Trigger I: Final Secret of the Illuminati*. New York: Pocket Books, 1977.

Wilson, Robert Anton. *The Illuminati Papers*. Berkeley, CA: And/Or Press, 1980.

Kerry Thornley, New Orleans e l'ecosistema JFK

Bugliosi, Vincent. *Reclaiming History: The Assassination of President John F. Kennedy*. New York: W. W. Norton, 2007.

DiEugenio, James. *Destiny Betrayed: JFK, Cuba, and the Garrison Case*. New York: Skyhorse, 2012.

Garrison, Jim. *On the Trail of the Assassins*. New York: Sheridan Square Press, 1988.

Gorightly, Adam. *The Prankster and the Conspiracy: The Story of Kerry Thornley and How He Met Oswald and Inspired the Counterculture*. New York: Paraview Press, 2003.

House Select Committee on Assassinations. *Report of the Select Committee on Assassinations of the U.S. House of Representatives*. Washington, DC: U.S. Government Printing Office, 1979.

National Archives and Records Administration. "Cobb, Lloyd J." CIA Record No. 104-10104-10348. March 18, 1968. File no. 80T01357A. JFK Assassination Records, 2021 Additional Documents Release, JFK37:F14. Released December 15, 2021. Consultato il 6 giugno

2026.

<https://www.archives.gov/files/research/jfk/releases/2021/docid-32398198.pdf>.

Marrs, Jim. *Crossfire: The Plot That Killed Kennedy*. New York: Carroll & Graf, 1989.

Posner, Gerald. *Case Closed: Lee Harvey Oswald and the Assassination of JFK*. New York: Random House, 1993.

President's Commission on the Assassination of President Kennedy. *Report of the President's Commission on the Assassination of President Kennedy* (Warren Report). Washington, DC: U.S. Government Printing Office, 1964.

Summers, Anthony. *Conspiracy*. New York: Paragon House, 1989.

U.S. Department of Justice. *Investigation of the Assassination of President John F. Kennedy: Hearings and Exhibits of the Warren Commission*. 26 vols. Washington, DC: U.S. Government Printing Office, 1964.

Diritto, media e produzione della realtà

Barthes, Roland. *La chambre claire: Note sur la photographie*. Paris: Gallimard/Seuil, 1980.

Bourdieu, Pierre. "La force du droit: éléments pour une sociologie du champ juridique." *Actes de la recherche en sciences sociales* 64 (September 1986): 3-19. <https://doi.org/10.3406/arss.1986.2332>.

Cover, Robert M. "Nomos and Narrative." *Harvard Law Review* 97, no. 1 (1983): 4-68. <https://www.jstor.org/stable/1340787>.

Fish, Stanley. *There's No Such Thing as Free Speech, and It's a Good Thing, Too*. New York: Oxford University Press, 1994.

Foucault, Michel. *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Paris: Gallimard, 1975.

Foucault, Michel. "Vérité et pouvoir." Interview by Alessandro Fontana and Pasquale Pasquino. *L'Arc* 70 (1977): 16-26.

Hariman, Robert, and John Louis Lucaites. *No Caption Needed: Iconic Photographs, Public Culture, and Liberal Democracy*. Chicago: University of Chicago Press, 2007.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill, 1964.

Postman, Neil. *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. New York: Viking, 1985.

Segal Funeral Home. "Arnold Levine 2020." Memorial page, including memorial message by Steve Hanlon. Consultato il 6 giugno 2026. <https://segalfuneralhome.com/obituaries/arnold-levine-2020>.

Sontag, Susan. *On Photography*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1977.

Propaganda, disinformazione e influenza

Arendt, Hannah. *The Origins of Totalitarianism*. New York: Harcourt, Brace, 1951.

Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulation*. Paris: Éditions Galilée, 1981.

Bernays, Edward. *Propaganda*. New York: H. Liveright, 1928.

Debord, Guy. *La Société du spectacle*. Paris: Buchet-Chastel, 1967.

Eco, Umberto. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press, 1976.

Eco, Umberto. *Il costume di casa: evidenze e misteri dell'ideologia italiana*. Milano: Bompiani, 1973.

Eco, Umberto. *Sette anni di desiderio. Cronache 1977-1983*. Milano: Bompiani, 1983.

Ellul, Jacques. *Propagandes*. Paris: Armand Colin, 1962.

Herman, Edward S., and Noam Chomsky. *Manufacturing Consent: The Political Economy of the Mass Media*. New York: Pantheon, 1988.

Lippmann, Walter. *Public Opinion*. New York: Harcourt, Brace, 1922.

Shannon, Claude E., and Warren Weaver. *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana: University of Illinois Press, 1949.

Guerra cognitiva, guerra dell'informazione e dottrine contemporanee

Claverie, Bernard, and François du Cluzel. *The Cognitive Warfare Concept*. Norfolk, VA: NATO Allied Command Transformation Innovation Hub, 2021.

Department of the Air Force. *Information in Air Force Operations*. Air Force Doctrine Publication 3-13. Washington, DC: Department of the Air Force, February 1, 2023.

du Cluzel, François. *Cognitive Warfare*. Norfolk, VA: NATO Allied Command Transformation Innovation Hub, 2020. PDF. https://www.innovationhub-act.org/sites/default/files/2021-01/20210122_CW%20Final.pdf.

NATO Allied Command Transformation. “Cognitive Warfare.” Consultato il 6 giugno 2026.

<https://www.act.nato.int/activities/cognitive-warfare/>.

Beauchamp-Mustafaga, Nathan. “Cognitive Domain Operations: The PLA’s New Holistic Concept for Influence Operations.” *China Brief* 19, no. 16 (2019).

RAND External Publication EP-68632, posted May 14, 2021.

https://www.rand.org/pubs/external_publications/EP68632.html.

Reding, Dale F., and Bryan Wells. “Cognitive Warfare: NATO, COVID-19 and the Impact of Emerging and Disruptive Technologies.” In *COVID-19 Disinformation: A Multi-National, Whole of Society Perspective*, edited by Ritu Gill and Rebecca Goolsby, 25–45. Cham: Springer, 2022.

https://doi.org/10.1007/978-3-030-94825-2_2.

U.S. Army. *Field Manual 3-13: Information Operations*. Washington, DC: Department of the Army, 2019.

U.S. Department of Defense. *Joint Publication 3-13: Information Operations*. Washington, DC: Joint Chiefs of Staff, November 27, 2012, incorporating Change 1, November 20, 2014.

Russia, “post-verità” operativa e Surkov

Galeotti, Mark. *The Vory: Russia's Super Mafia*. New Haven, CT: Yale University Press, 2018.

Pomerantsev, Peter, and Michael Weiss. *The Menace of Unreality: How the Kremlin Weaponizes Information, Culture and Money*. New York: Institute of Modern Russia, 2014.

Pomerantsev, Peter. *Nothing Is True and Everything Is Possible: The Surreal Heart of the New Russia*. New York: PublicAffairs, 2014.

Pomerantsev, Peter. “Russia and the Menace of Unreality.” *The Atlantic*, September 9, 2014. <https://www.theatlantic.com/international/archive/2014/09/russia-putin-revolutionizing-information-warfare/379880/>.

Snyder, Timothy. *The Road to Unfreedom: Russia, Europe, America*. New York: Tim Duggan Books, 2018.

Dubovitsky, Natan [Vladislav Surkov]. “Bez neba [Without Sky].” *Russkii pioner*, March 12, 2014. Dettagli di pubblicazione discussi in *Vanity Fair*, consultato il 6 giugno 2026.

<https://www.vanityfair.com/news/2017/03/is-trumps-chaos-a-move-from-the-kremlins-playbook>.

Psicologia cognitiva, bias, persuasione e attenzione

Cialdini, Robert B. *Influence: The Psychology of Persuasion*. New York: HarperCollins, 2007. First published 1984.

Festinger, Leon. *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford, CA: Stanford University Press, 1957.

Kahneman, Daniel. *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2011.

Nisbett, Richard E., and Lee Ross. *Human Inference: Strategies and Shortcomings of Social Judgment*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1980.

Petty, Richard E., and John T. Cacioppo. *Communication and Persuasion: Central and Peripheral Routes to Attitude Change*. New York: Springer, 1986.

Tversky, Amos, and Daniel Kahneman. "Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases." *Science* 185, no. 4157 (1974): 1124–31. <https://doi.org/10.1126/science.185.4157.1124>.

Wardle, Claire, and Hossein Derakhshan. *Information Disorder: Toward an Interdisciplinary Framework for Research and Policymaking*. Council of Europe report DGI(2017)091. Strasbourg: Council of Europe, 2017.

<https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research/168076277c>.

Burroughs, William S. "23 Skidoo Eristic Elite." *International Times*, no. 18 (August 31–September 13, 1967): 4.

Memetica, culture di rete e ambienti digitali

Benkler, Yochai, Robert Faris, and Hal Roberts. *Network Propaganda: Manipulation, Disinformation, and Radicalization in American Politics*. New York: Oxford University Press, 2018.

Boyd, Danah. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven, CT: Yale University Press, 2014.

Dawkins, Richard. *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press, 1976.

Phillips, Whitney, and Ryan M. Milner. *The Ambivalent Internet: Mischief, Oddity, and Antagonism Online*. Cambridge: Polity, 2017.

Shifman, Limor. *Memes in Digital Culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.

Zuboff, Shoshana. *The Age of Surveillance Capitalism*. New York: PublicAffairs, 2019.

Bloom, Mia, and Sophia Moskalenko. *Pastels and Pedophiles: Inside the Mind of QAnon*. Stanford, CA: Stanford University Press, 2021.

Coalition for Content Provenance and Authenticity. C2PA Specifications. Version 2.1. Consultato il 6 giugno 2026.

<https://spec.c2pa.org/specifications/specifications/2.1/index.html>.

Guffey, Robert. *Operation Mindfuck: QAnon and the Cult of Donald Trump*. New York: OR Books, 2022.

Rindzevičiūtė, Eglė. “The Future as an Intellectual Technology in the Soviet Union: From Centralised Planning to Reflexive Management.” *Cahiers du monde russe* 56, nos. 2–3 (2015): 421–44.

Rushing, Bonnie, William Hersch, and Shouhuai Xu. “Cognitive Warfare: Definition, Framework, and Case Study.” arXiv:2603.05222 [cs.SI], March 5, 2026. doi:10.48550/arXiv.2603.05222.

TI VOGLIONO



RESTA SINTONIZZATO.
RESTA OBEDIENTE.

FNORD

La Fabbrica della "Realtà"

Non vedi le
macchine perché
sei dentro
la macchina.

BENVENUTI NEL VENTUNESIMO SECOLO:

DOVE LA REALTÀ NON È STATA SCOPERTA—È STATA PRODOTTA.

In FNORD, la Fabbrica della "Realtà", abbiamo seguito le catene di montaggio attraverso tutto il ventesimo secolo—sorvegliato i corpi, digitalizzato le emozioni, progettato desideri. Quello che era iniziato come persuasione è diventato qualcosa di molto più sofisticato: la produzione di massa della percezione stessa.

Grazie alla fusione dei laboratori di scrittura di Huxley, Durrisday e alle sconcertanti capacità di FNORD, Columbia Impianti fornisce "esperienze" su scala industriale—anticipate, potenziate dall'IA, ansia, abitudine e conformità—tutto modulato e sotto controllo.

Dai spettacoli sociali alla manipolazione algoritmica, dalla censura semantica alla soffocazione dell'immaginazione, ogni libro che esce dalla Fabbrica di FNORD è progettato per hashtagare i tuoi pensieri e modellare i tuoi prodotti.

APRI GLI OCCHI. METTI IN DISCUSSIONE TUTTO.

PRIMA CHE AGGIORNINO LA TUA REALTÀ SENZA IL TUO CONSENSO.

NOTIZIA FLASH!

IL PENSIERO
NON È LIBERO

Controllo sociale
non è libertà.

★ DALLA
PROPAGANDA ALLA
GUERRA
COGNITIVA

DISCORDIA È
TRASMESSA. E LA
FNORD È IL
TRASMETTITORE

★ ORA LA REALTÀ
È SOLO
MANUFATTA

MONETIZZANO
LA TUA ATTENZIONE

LA REALTÀ
È UN SERVIZIO
VENDUTO A RATE
E CONDIZIONI

STORIA
SEGRETA

BANDITA
DA FNORD
DAL 1961



HAGBARD CELINE è l'unico uomo
ad aver smascherato il lavoro
sottterraneo delle macchine di FNORD
che modellano percezioni, abitudini
e desideri.

★ NON PER IL COMFORT!!!
MA PER LA VERITÀ
INCONVENIENTE,
LA DISORIENTAZIONE,
L'INTELLEZZA E
L'ERESIA CLARITÀ.
— FNORD, 1961.39 —



A FNORDLANDIAN
— PRESS —